GAMBLER 8/94

Wygraj komputer: **PC 486 lub Amigę!**

ISSN 1230-8676 Indeks 324418

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

8
ROK 94
sierpień cena 20 000 zł

Gramy!





Patriot



Pacific Strike



1942

BAZA LUDZI UMARŁYCH



Renderyk, brygadzista w Bazie Ludzi Umarłych, wstał tego dnia lewą nogą... Jednak błysk w oku byłej



żony powiedział mu, że dzień będzie udany...



Ze smakiem spożył śniadanie... odprawił poranne modły...



... i tak pokrzepiony na ciele i duchu rozpoczął kolejny pracowity dzień.



RZEŹNIA W TWOIM DOMU




Puść to świństwo z ręki!

Nagromadziły się w nas emocje. Nie da się ukryć. De Stroyer znowu się urżnął i, mimo późnej pory, krąży po gmachu wydawnictwa prostując splątane ścieżki jego pracowników. W powietrzu unosi się mdły zapach wschodnich kadzideł, mieszając się z wonią złożonych wczoraj w ofierze zwierząt domowych. Na posadzce, w szkarłatnej kałuży, walają się jakieś niesmaczne szczątki. Przysiągłbym, że w jednym z nich rozpoznałem stopę tego gościa z działu składu... Paskudna sprawa. "A miało być tak pięknie. Wywiady miały być...". A tu co wieczór ta sama historia. Średniowiecze. Albo i co gorszego.

Nawet do domu wyjść nie można, na futbol popatrzeć. Niewolnicy to mieli wczasy, w porównaniu z naszą nerwówką. "Terror, horror, marmelada...". Klapki na oczy, "szable w dłoń, bolszewika goń". A gdzie ci bolszewicy?

Muchy leniwie lewitują pod sufitem, pstrząc sporadycznie obraz Najjaśniejszego Pana. Redaktor Reaktor inhaluje się służbową torebką herbaty ekspresowej typu WORM — wielokrotnego użytku, a Papa Corleone dowcipy sobie opowiada. Wszyscy "pracują". Nota bene, znacie ten dowcip o krowie i cielaku siedzących na drutach wysokiego napięcia? Nie szkodzi. No więc siedzą sobie, a tu nagle cielak mówi: "Mama, patrz heble po drutach lecą." I faktycznie, lecą. Szef hebli pyta: "Te krowa, którędy na Maroko?" — "Za mną i w lewo". No to heble ziuuu... Po dłuższej lub krótszej chwili — "Mama, look, znowu heble". I faktycznie, heble. Szef hebli pyta: "Te krowa, którędy na Maroko?". "Za mną i w prawo". No to heble ziuuu... Kwadrans minął — ziuuu... "Mama, ale ty raz powiedziałaś, że w lewo, a później, że w prawo. Jak to tak? To nieładnie tak, chyba? Wytłumacz się." ... "A po co tyle hebli w Maroku?" Łychyhychy (?).

Jak mnie sparło ze śmiechu, to mnie Wojciech Musiał Reanimować. Dla otrzeźwienia pokazał mi pierwodruk sierpniowego GaMbLeRa. Chryste Panie! Dobrze, że wszyscy na wakacjach i nikt tego nie będzie czytał. Babcia też. Jak zobaczyłem temat numeru to myślałem, że wyciągnę te dwa kopyta, co mi jeszcze zostały. Na razie wyciągnąłem sprężynowca (hej!) i baniaczek z benzyną. Jak mi się znów pochlastać nie uda, to całą redakcję etyliną tak urządzę...

Białko i krzem, Wojna i pokój, Bolek i Lolek. Co teraz? Ano wzięliśmy się za moralizatorstwo. Bo przecież tatusiowie nas czytują (i mamuśki też), a oni szkiców o jakimś tam veneral sexu... pfuj, to tak nie bardzo. No to w tym numerze, dla całej familii: "Co siedzi w głowie Twojego dziecka i jak powstrzymać go przed bezzębnym uśmiechem barona de Sade. Poradnik domowy".

A jak już starzy przez te nasze kwasy o urywaniu, wykręcaniu, miażdżeniu tudzież rozrywaniu przebiją się i Czcigodny Ojciec ze Wspaniałą Małżonką — Matką Twą, krzykną zgodnie — jak rzadko — "Wyrzuć to ścierwo! Do lekcji!", będziecie mogli z czystym sumieniem (bo przecież do września jeszcze hoho!), ruszyć do naszych Yellow Pages, czyli Tips & Tricks, które urozmaicą kolejne godziny przed ekranem, spędzone na urywaniu, wykręcaniu...

A tak poza tym. Długie mazurskie wieczory (Niech żyje wynalazca śpiworów dwuosobowych!... i potomstwo jego) umili Wam Big One, rzecz o wstrząsach i Richterze. Dla nieszczęśliwców, którym nie udało się rozgryźć Powermongera, mamy go dzisiaj jak na talerzu — rozebrany na części pierwsze. Dalej jest jeszcze lepiej: A-Train, czyli Tycoon Deluxe od zaplecza, Patriot — podróże na antyrakietach i Perihelion — druga część "sagi o judo" na Amigę i trzy ręce.

Dla znudzonych starociami mamy jak zwykle mocnego schnapsa — tuzin recenzji o lądzie, wodzie, przestworzach i podprzestrzeni. Aż trzy z przedstawionych gier są kontynuacjami ich poprzednich części — Heimdall 2, Harpoon 2 i K240 (Utopia II). Poza tym fura rozmaitego towaru, która rozszerza tętnice i wybiela szarą masę. Role—playing; gra logiczna na CD-ROM; nowy symulator lotniczy, przenoszący gracza nad Pacyfik w okres II wojny światowej; polski Pacman 3D i wiele innych zabójczych atrakcji. Achrrr...

...V@ri@tkowo...hmmm... no comments in ZIP file.

Reakcje Redakcji awansowały do pozycji osobnego działu — a w nich zaproszenie na zlot atarowców (już drugi!) i copy-party amigowców, i kupony na numery archiwalne...

Czas kończyć. Nadeszła moja godzina. Słyszę zbliżające się szuranie. To może być tylko De Stroyer. Chroma trochę, odkąd upuścił sobie na śródstopie beczkę zacieru. W uszach świdruje jego przeszywający chichot, agonalny skowyt, lubieżny jęk połączony pępowiną samozadowolenia z radosnym beknięciem. Czy to jest ta upragniona rzeczywistość wirtualna? Wszystko wokół wirtuuje, ale pewnie dlatego, że Zgredaktor, sz... jedna, znów podmienił mi butelkę z mlekiem. Myśli, że jak jest pół zastępcy naczelnego, to już może z lampy dyndać.

A tak na marginesie, to ja też należę do naczelnych, choć do człekokształtnych już raczej nie...

McSon I-y Z Kclukiem Przeciwstawnym

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00

GAMBLER 8/94
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 8 (9), rok drugi
Sierpień 1994
Nakład: 62 000 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider

Adres redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl

Redaguje kolegium:
Mirosław Domosud
(z-ca red. nacz. Gramy! TeTe)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje
z-ca red. nacz.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński

Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk



Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Wydawnictwa:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail:
lupus@sam.nask.com.pl

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:
SUPER KOLOR S. A.
Warszawa
ul. Konstruktorska 3a

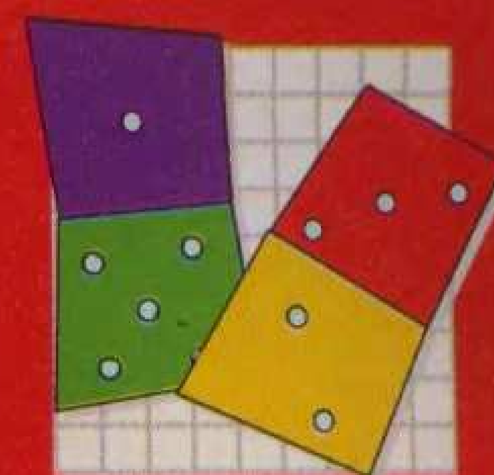
DTP:
Piotr Kakiet

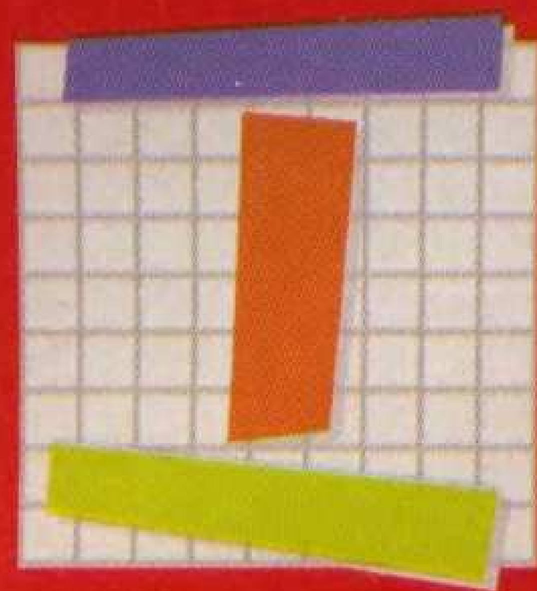
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer

Korekta:
Lidia Sadowska

Okładka

R O Z D A N I E















Indeks programów numeru

ZBUNTOWANE

ZNANY FILM POD TYTUŁEM "THE DAY AFTER" OPISYWAŁ SKUTKI RADZIEC-

Powoli podniosłeś się z podłogi. Po kilku minutach, jeszcze w szoku, zdobyłeś się jednak na wydanie pierwszych poleceń. Sytuacja nie była wesoła. Około 110 pożarów — płoną zakłady chemiczne, toksyczne substancje zagrażają całym dzielnicom, uszkodzona elektrownia atomowa, policja notuje liczne rozboje i przypadki paniki, kilka zapór wodnych jest uszkodzonych, trzeba ewakuować ludzi z zagrożonych budynków.

Dziś o godzinie 1.00 w nocy miało miejsce wielkie trzęsienie ziemi w Los Angeles. Wstrząs o sile 14,9 stopni w skali Richtera spowodował bardzo poważne zniszczenia. Epicentrum znajdowało się na uskoku Sierra Madre, na północnym wschodzie od centrum miasta...

Służby miejskie rozpoczynają walkę z żywiołem, niosą pomoc i naprawiają uszkodzenia. Koordynujesz całą akcję, masz tydzień na naprawę największych szkód. Jeśli w tym czasie Twoja popularność przekroczy 51% — wygrałeś. Będziesz ponownie wybrany na burmistrza.

Jeśli siła wstrząsu wynosiła 7,5 stopnia — masz szansę doprowadzić wszystko do szczęśliwego końca. Przy maksymalnym trzęsieniu ziemi (14,9 stopnia!) nie ma mowy o zapanowaniu nad całością. Owszem, opanujesz pożary, zaprowadzisz porządek, naprawisz zniszczone instalacje. Ale nie jesteś w stanie uprzątnąć całego miasta, czyli doprowadzić, aby ulice były przejezdne — na prawdziwe porządki potrzeba będzie wielu tygodni, a nawet miesięcy. Także większość rannych nie doczeka się pomocy. W końcu Twoi lekarze to też ludzie — nie mogą pracować w nieskończoność, bez odpoczynku.

Na początku gry dysponujesz 23 sekcjami straży pożarnej. Przy "niewielkim" trzęsieniu (około 7,5 stopnia) będziesz miał kilkadziesiąt pożarów, średnio dwa do trzech na jedną sekcję. Ich ugaszenie — to sprawa kilku godzin (oczywiście godzin w grze!). Jeśli w międzyczasie nastąpi wstrząs wtórny, część pożarów może się odnowić lub wybuchną nowe. Gdybyś "zafundował" swojemu miastu trzęsienie o naprawdę wielkiej sile (kilkanaście stopni) — możesz spodziewać się nawet dwa razy więcej pożarów przypadających na jednostkę straży.

Nie ma jednak obawy, Twoja straż działa niezwykle skutecznie i ofiarnie. Mimo nieprzejezdnych ulic — potrafi całkiem sprawnie docierać do miejsc kolejnych pożarów.

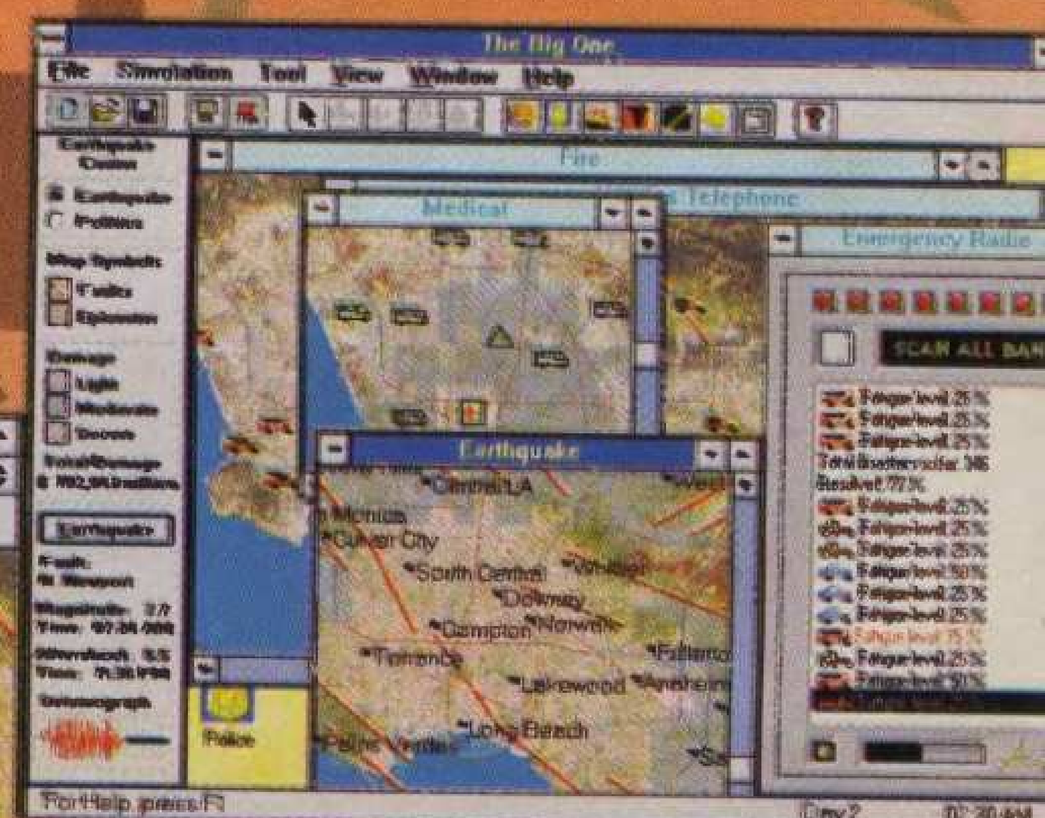
Najważniejsze jest ugaszenie pożarów w fabrykach chemicznych (tzw. Toxic Fire — ogień w zielonej aureoli). Pożary te wyzwalają bowiem obłoczki trujących substancji, dryfujące następnie z wiatrem. Pół biedy, jeśli taki pożar wydarzył się na wybrzeżu, a wiatr wieje akurat w stronę oceanu. Czasem jednak toksyczne chmury zagrażają całym dzielnicom, zwiększając ogólną liczbę ofiar, a oddziały straży ogarnięte taką chmurą stają się bezużyteczne.

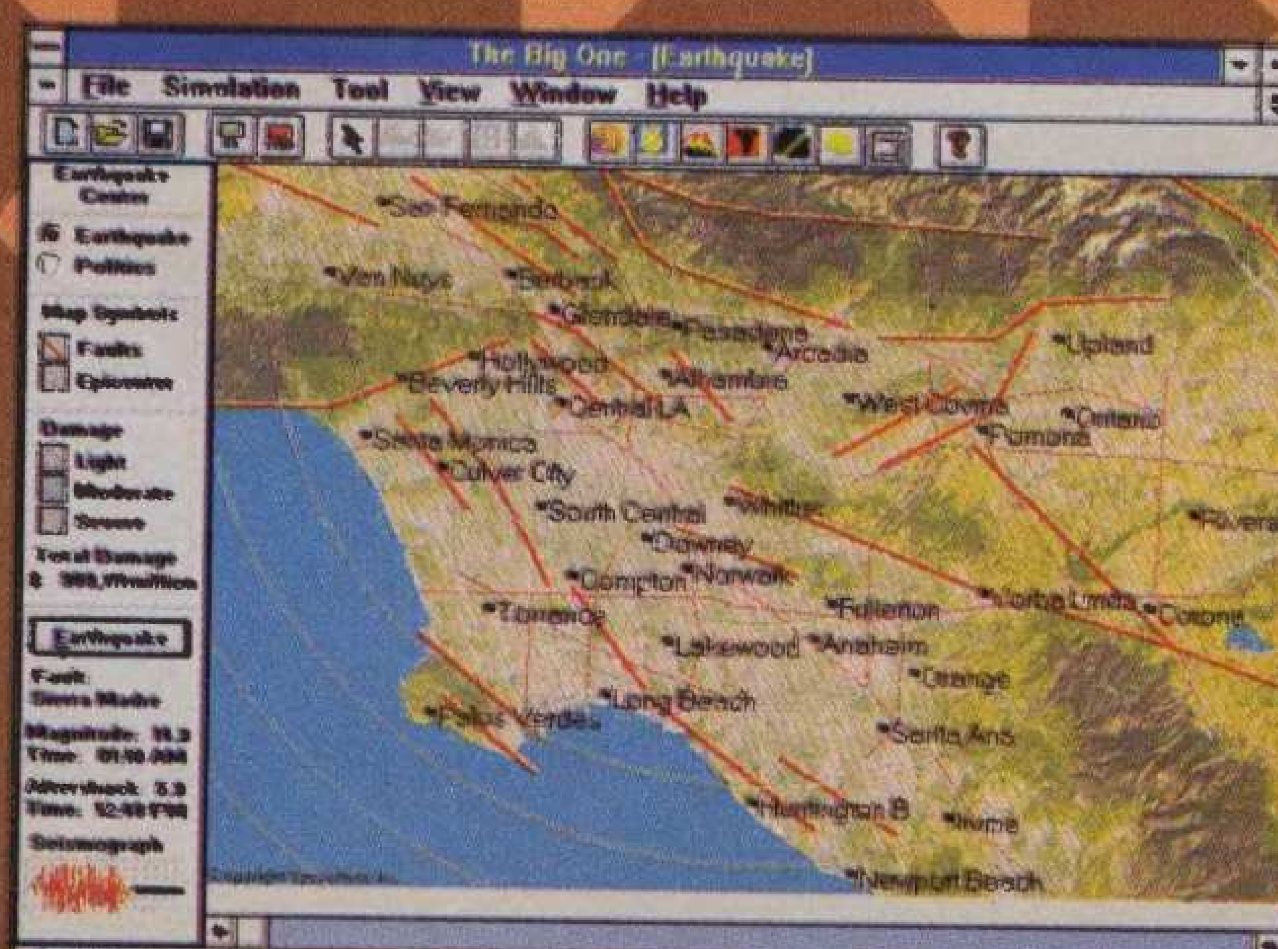
Przeciek w elektrowni atomowej (Nuc Leak — biała klepsydra z wiatraczkiem) jest równie groźny jak pożar w fabryce chemicznej. Oczywiście, w realnym świecie usunięcie przecieku — to zadanie dla wyspecjalizowanej jednostki — a Ty posyłasz tam straż pożarną. Widocznie twórcy gry nie chcieli przesadzać w jej komplikowaniu. I słusznie.

Atmosfera w Centrum Dowodzenia zdążyła już wrócić do normy po włączeniu zasilania awaryjnego. Kątem oka ujrzałeś, jak pies Barbie — nieodłączny towarzysz energicznego szefa policji — zatacza się lekko, nie całkiem świadom tego, co się wydarzyło.

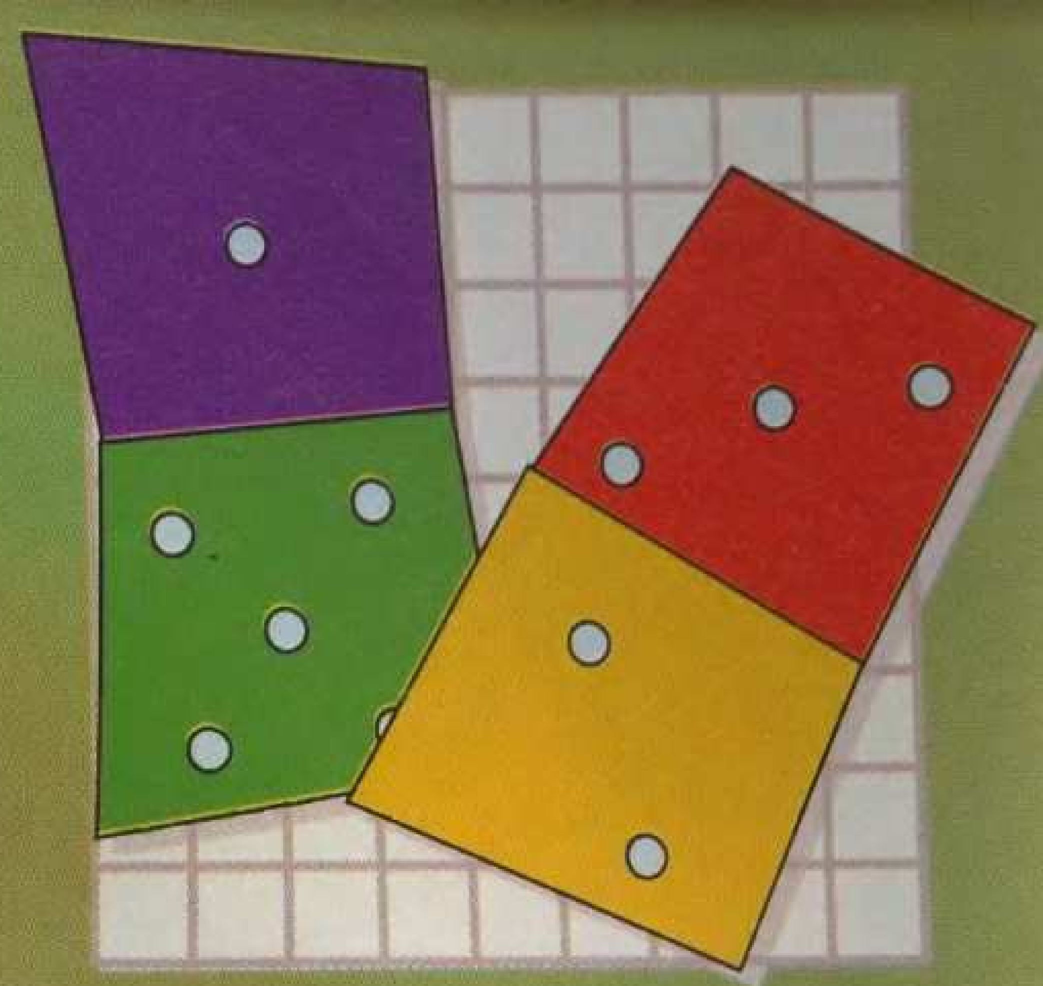
— Proszę państwa — odezwał się szef miejskiej straży pożarnej. — Proszę zgasić papierosy. W pobliżu mogą być pęknięte rury gazowe.

Korzystając z okienka straży pożarnej, możesz także zarządzić ewakuację niektórych obszarów (np. objętych działaniem toksycznych chmur) — wystarczy, że zaznaczysz rejon do opróżnienia. Nie polecam ewakuacji ponieważ: po pierwsze — kosztuje, po drugie — zmniejsza zaufanie do burmistrza i po trzecie — za długo trwa





ŻYWIOŁY



KIEGO ATAKU JĄDROWEGO NA AMERYKĘ. JEDNAK W DOBIE ROZBROJENIA RÓWNIE DOBRZE MÓGŁBY DOTYCZYĆ INNEJ TRAGEDII, NA SKALĘ TYLKO JEDNEGO MIASTA — WIELKIEGO TRZĘSIENIA ZIEMI W LOS ANGELES.

(do kilku godzin gry). Aby zmniejszyć liczbę pożarów należy jak najszybciej naprawić uszkodzoną sieć gazową, a ogień najlepiej gasić w zarodku, ale w czasie akcji ratowniczej nie zawsze będzie to możliwe.

Mimo wszystko uważam, że straż pożarna jest (w pierwszych chwilach po wstrząsie) najważniejszą formacją. Dlatego, po zatrzymaniu gry i przydzieleniu zadań wszystkim podległym służbom, powinieneś wrócić do okienka pożarowego, aby kontrolować zwalczanie najgroźniejszych pożarów w trakcie akcji gry.

Początkowo dysponujesz 15 karetkami pogotowia oraz dwoma szpitalami polowymi i kilkoma prowizorycznymi obozami dla uchodźców. Jeśli trzęsienie było bardzo duże — całe miasto będzie usłane rannymi. Przy małym wstrząsie tylko część miasta wymaga pomocy medycznej.

Możliwe jest wystąpienie trzech stref: w pierwszej mamy nieliczne przypadki obrażeń, w drugiej liczne, a w trzeciej sytuację wręcz katastrofalną. Na początku powinieneś posłać karetki do stref największych obrażeń i postawić tam szpital polowy. Im więcej rannych znajduje się w danej strefie, tym szybciej wystąpią zgony. Oczywiście, im lepszy dojazd do jakiejś dzielnicy, tym bardziej skuteczna będzie akcja ratownicza.

Każdego dnia o 6 rano przybywają uzupełnienia. Dla Ciebie najważniejsze jest, że zjawią się następne szpitale polowe i obozowiska (po dwa), a później nawet po cztery. Zatem każdego dnia rano możesz wzmocnić swoją opiekę medyczną. Obozowiska dla bezdomnych najlepiej stawiać tuż obok obszarów właśnie ewakuowanych, albo poważnie zniszczonych.

Dużo lepszą sytuację masz z utrzymaniem spokoju publicznego, dysponujesz oddziałami policji i formacjami Gwardii Narodowej. Szabrownictwo i rozboje, które łatwo mogą się przekształcić w zamieszki, można opanować dzięki oddziałom Gwardii Narodowej. Dla policji też jest dużo roboty, należy posłać ją do miejsc wymagających natychmiastowej interwencji, np. panika na stadionie sportowym, czy ewakuacja ludności z uszkodzonych budynków. Dodatkowym zagrożeniem może być np. pęknięcie zapory wodnej.

Oglądaj reportaże telewizyjne, możesz wtedy szybko zorientować się, czy dzieje się tam coś poważnego. Ikony poszczególnych wypadków nie są bowiem opisane w legendzie mapki policyjnej. Jest



ich po prostu za dużo...

Policja może się po jakimś czasie zmęczyć, za to Gwardia Narodowa będzie regularnie zwiększać swoją liczebność i jest lepiej przygotowana do tego rodzaju działań.

Sześć jednostek odgruzowujących (okienko Transportation) to niemało, jak na początek, ale jeśli całe miasto jest zatkane — nie uporasz się z jego całkowitym uporządkowaniem nawet przez tydzień.

Obszary fioletowe — to strefy uszkodzonych ulic. Główne arterie będą wtedy zaznaczone na czerwono. Poślij oddział roboczy, a on po pewnym czasie odblokuje dany sektor, czyli jeden prosty odcinek ulicy wraz z otoczeniem. Ulice w pełni przejezdne oznaczone są kolorem zielonym, a nie uszkodzone, ale tylko zablokowane — kolorem niebieskim.

Zespoły odgruzowujące męczą się najbardziej (wiadomo, robota dla King-Konga). Po jakimś czasie może się okazać, że połowa zniknęła. Tak to już bywa z ludzką wytrzymałością. Oczywiście pojawią się uzupełnienia. Pamiętaj, aby nie zabrakło im roboty — o ile jeszcze jest...

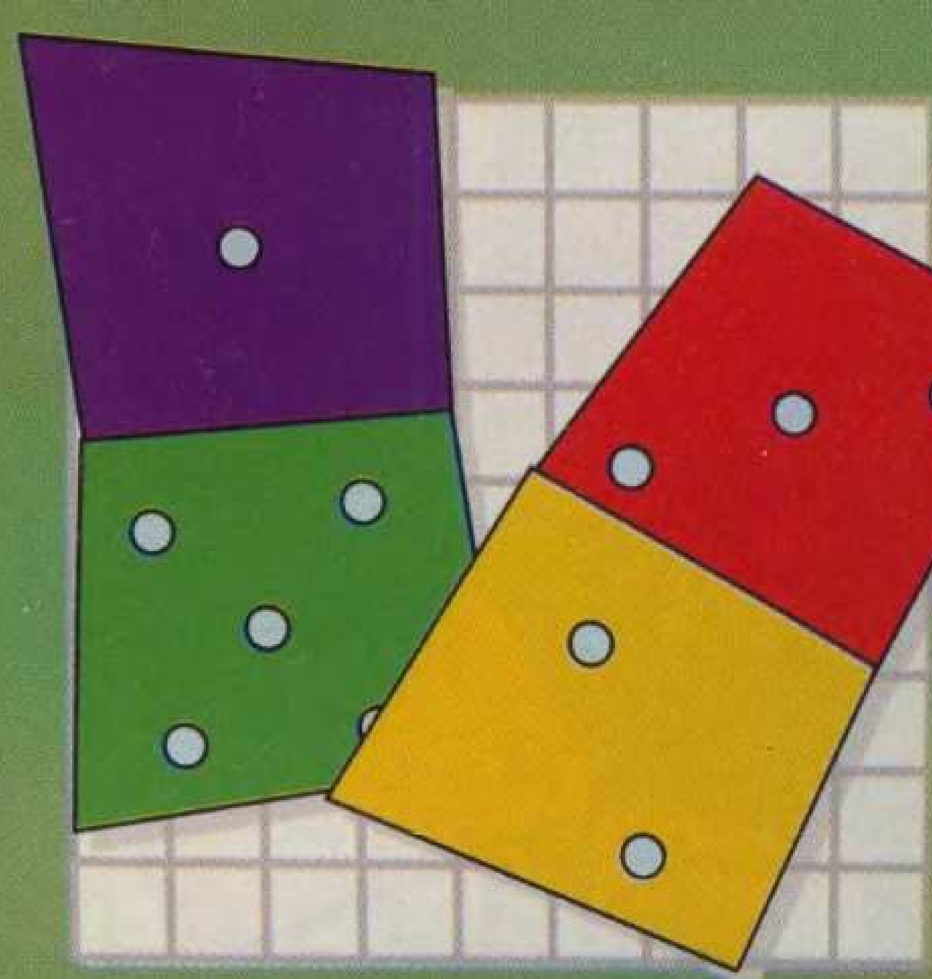
Nie musisz wysługiwać się najbogatszej dzielnicy lub gwiazdkom z Hollywood. Niewątpliwie zakurzyły im się dekoracje, dziś raczej nie będą kręcić filmów. No i aktorzy, jeśli oczywiście żyją, będą musieli nieco poprawić makijaż. A jak tu udawać, że się ma zdrową rękę, skoro w rzeczywistości jest ona w gipsie, albo jej brak?

Ale to ich problemy. Ty stajesz przed najbardziej złożonym oknem gry. Masz do wyboru pięć jego typów, dla pięciu służb naprawczych. Możesz zająć się wodociągami, zasilaniem energetycznym, instalacjami gazowymi, kanalizacją oraz siecią telefoniczną. Sterowanie jest proste: w miejsca awarii, gdzie połączenia zaznaczone są na czerwono, posyłasz ekipy naprawcze — i to wszystko.

Pamiętaj, na pierwszym wstrząsie się nie kończy. Występuje jeszcze cała seria wstrząsów wtórnych, o znacznie mniejszej skali. Powodują one nowe pożary, uszkadzają już naprawione insta-







lacje — ale ich skutki da się usunąć szybciej niż pozostałości po głównym trzęsieniu. Wstrząs wtórny ma mniej więcej siłę 6 stopni (niezależnie od siły głównego trzęsienia!).

Aby zorientować się w sytuacji, wywołaj okno Earthquake. Masz tam zaznaczone czerwonymi liniami uskoki tektoniczne, a koncentrycznymi kołami — epicentrum wstrząsu. Są również zaznaczone obszary zniszczeń w trzystopniowej (wielkie, średnie i małe) skali. Możesz też przekonać się, na jaką sumę oszacowano straty. Niżej masz informacje o godzinie wystąpienia i sile pierwotnego wstrząsu oraz takie same dane dla ostatniego wstrząsu wtórnego. Umieszczony pod spodem sejsmograf ma charakter czysto dekoracyjny.

Dla ciekawych — parę faktów z realnego świata. Przyczyny trzęsień ziemi są różne: ruchy skorupy ziemskiej, wybuchy wulkanów, wybuchy jądrowe, itp. W przypadku Los Angeles mamy do czynienia z typowym wstrząsem tektonicznym. Miasto jest położone na kilkunastu uskokach, czyli takich miejscach, gdzie ścierają się ze sobą wielkie płyty skorupy ziemskiej. Powstające naprężenia mogą kumulować się całymi latami, jednak w pewnym momencie wyzwalają ogromne trzęsienie ziemi. Zdarza się wtedy, że poszczególne części uskoku mogą przesunąć się nawet o kilka metrów! Nietrudno sobie wyobrazić jak zachowa się dom, którego jedna ściana zostanie nagle przesunięta o kilka metrów względem drugiej...

Epicentrum trzęsienia — to takie miejsce na powierzchni ziemi, które znajduje się bezpośrednio nad ogniskiem (centrum) trzęsienia ziemi. Oczywiście, zniszczenia i szkody są tam największe.

Siłę trzęsień ziemi mierzy się w skali Richtera. Teoretycznie skala nie jest ograniczona, choć w praktyce nie zdarzają się trzęsienia tak duże, jak możliwe do osiągnięcia w symulacji. Jest to skala wykładnicza, a nie liniowa. Oznacza to, że trzęsienie 7. stopnia jest o rząd wielkości (czyli dziesięć razy) większe od trzęsienia 6. stopnia i o dwa rzędy wielkości (sto razy) większe od trzęsienia 5. stopnia. Gra przewiduje największe trzęsienie o sile 14,9 stopnia, jest więc ono sto milionów razy silniejsze niż bardzo silne trzęsienie 7,5-stopniowe (przeciętna siła przy losowym generowaniu wstrząsu)!

Na początku gry możemy wybrać opcję pozwalającą na wygenerowanie losowego trzęsienia ziemi, można także spreparować katastrofę samodzielnie. Po pierwsze, wybieramy miejsce epicentrum. Po drugie, siłę trzęsienia (od 6 do 14,9 stopni). Po trzecie, czas jego rozpoczęcia. Jest też kilka trzęsień historycznych, z ostatnich lat. W programowym helpie podano również informacje o największych wstrząsach, które nawiedziły Los Angeles w XX wieku.

W okienku Earthquake znajduje się też opcja polityczna. Dzięki niej możemy poznać naszą popularność — jako burmistrza miasta — wśród jego mieszkańców. Tam, gdzie skutki trzęsienia nie sięgają, aprobata wynosi równo 50%. Dobrze przeprowadzona akcja ratownicza przysparza nam sympatii. Paradoksalnie, im większe jest trzęsienie, tym większą popularność możemy zyskać. Po prostu jest więcej obszarów, gdzie możemy udzielać pomocy i nasza popularność może tam wzrosnąć (praktycznie nawet do 100%, zdarzały mi się dzielnice popierające mnie w 99%).

Dla spokojnego gracza zdobycie popularności w 55—60% nie będzie problemem. Zwyciężymy więc w następnych wyborach. Wtedy porządzimy sobie spokojnie miastem — aż do kolejnego trzęsienia ziemi...

To bardzo dobry wynik jak na niewątpliwie największe trzęsienie ziemi w historii świata. Zresztą w rzeczywistości tak duże trzęsienia się nie zdarzają. Szczerze mówiąc, po wstrząsie 14,9 w skali Richtera nie byłoby chyba kogo ratować i — komu ratować... Wątpię, czy ostałaby się choć jedna sprawna karetka pogotowia, wóz policyjny, strażacki czy naprawczy.

Gra posiada plik pomocniczy. Nie jest on zbyt obszer-

Doktor Weak wyglądem przypominał wesołego sanitariusza: wyłupiaste oczka, szeroki uśmiech ukazujący duże zęby, pucułowata twarz. Ale specjalistą był, o dziwo, znakomitym. Podczas niezbyt wielkiego trzęsienia ziemi, które zdarzyło się pięć lat temu, potrafił tak szybko zorganizować akcję ratunkową, że mimo siedemnastu bardzo ciężkich przypadków, nie było ani jednej ofiary śmiertelnej — poza staruszką, która zmarła na zawał serca.

— Jak tam z twoimi łapiduchami doktorze? — zapytałeś.

— Nie ma sprawy, Matt. Gdziekolwiek by się nie zjawili, mają pełne ręce roboty — odparł doktorek.

Mimichodem zauważyłeś, że Barbie zaczyna wymiotować. Wskazałeś psa:

— Doktorze, masz już pierwszego pacjenta...

— Nie jest dobrze, szefie — melduje pułkownik Moreno, dowódca Gwardii Narodowej — moi ludzie nie są w stanie dotrzeć do wszystkich miejsc. Musimy się porozumieć z szefami grup naprawiających ulice. Trzeba je uprzątać w taki sposób, aby stworzyć arterie przewozowe w miejscach strategicznych.

Nie zastanawiałeś się długo: — Panno Clark, proszę mi zaraz przynieść plan miasta i jakieś kolorowe flamastry. No i kubek kawy, oczywiście.





ny, ale w zupełności wystarczy dla znających język angielski. Nie da się ukryć, że najlepszym narzędziem pracy, jakie w tej grze powinniśmy mieć pod ręką, będzie mysz. Oczywiście komputerowa. Poruszanie oddziałów ratowniczych za jej pomocą jest łatwe: wskazujemy oddział i następnie przeciągamy go myszą do punktu docelowego — powstanie w ten sposób linia pokazująca kierunek jego marszu.

Po siedmiu dniach wytężonej akcji ratowniczej można pokusić się o wstępne podsumowanie skutków trzęsienia.

Według najnowszych doniesień, do tej pory odnaleziono ciała ok. 114 tys. osób, rannych jest ponad 730 tys.

Niestety, mimo pełnego poświęcenia służb medycznych, nie udało się dotąd udzielić pomocy lekarskiej ponad jednej czwartej potrzebujących jej.

Pod paskiem menu umieszczony został toolbar, czyli grupa przycisków sterujących. Przede wszystkim służą one do zmiany okien. Najlepiej okna maksymalizować — grafika gry została zaprojektowana dla rozdzielczości co najmniej 640x480 w 256 kolorach. Pewne specjalne funkcje gry (wskazywanie oddziałów, buldożer, ewakuacja, stawianie szpitala polowego lub obozu) zostały także przedstawione w postaci ikon. Poza tym mamy trzy przyciski techniczne (rozpoczęcie nowej gry, wgranie uprzednio zapisanej, zapisanie aktualnej) oraz dwa przyciski wznowienia i zatrzymania gry.

Warto jeszcze wspomnieć o dwóch mniej użytecznych okienkach: radiowym i telewizyjnym. Okienko telewizyjne jest najmniej potrzebne — to tylko ozdobnik, choć informuje nas o aktualnych zdarzeniach. Jeśli chcemy prawym klawiszem myszy wywoływać reportaże telewizyjne ze wskazanych miejsc wypadków — najpierw trzeba TV uaktywnić w menu View (obok musi pojawić się ptaszek). Radio służy do przeglądania lakonicznych raportów od jednostek. Mówią one o specjalnych zdarzeniach. Osobiście z tego nie korzystam — aby reagować na wypadki przeglądam mapy sytuacyjne, zaś fakt zmęczenia jednostki mnie nie obchodzi, niech wykonuje pracę do końca, dopiero potem zastanawiam się, kogo ewentualnie posłać, aby dokończył robotę. Czas leci, a bawienie się radiem nie załatwi prowadzenia akcji ratunkowej.

Dla osób, które chcą, aby gra toczyła się wolniej lub szybciej, polecam menu Simulation. Ustawiamy w nim szybkość gry oraz występowanie dźwięku (trzeba posiadać kartę dźwiękową wykorzystywaną przez Windows). Zatrzymywać i wznawiać grę najlepiej za pomocą przycisków na toolbarze.

O godzinie 12:48 miał miejsce kolejny wstrząs wtórny, o sile 5,9 stopnia...

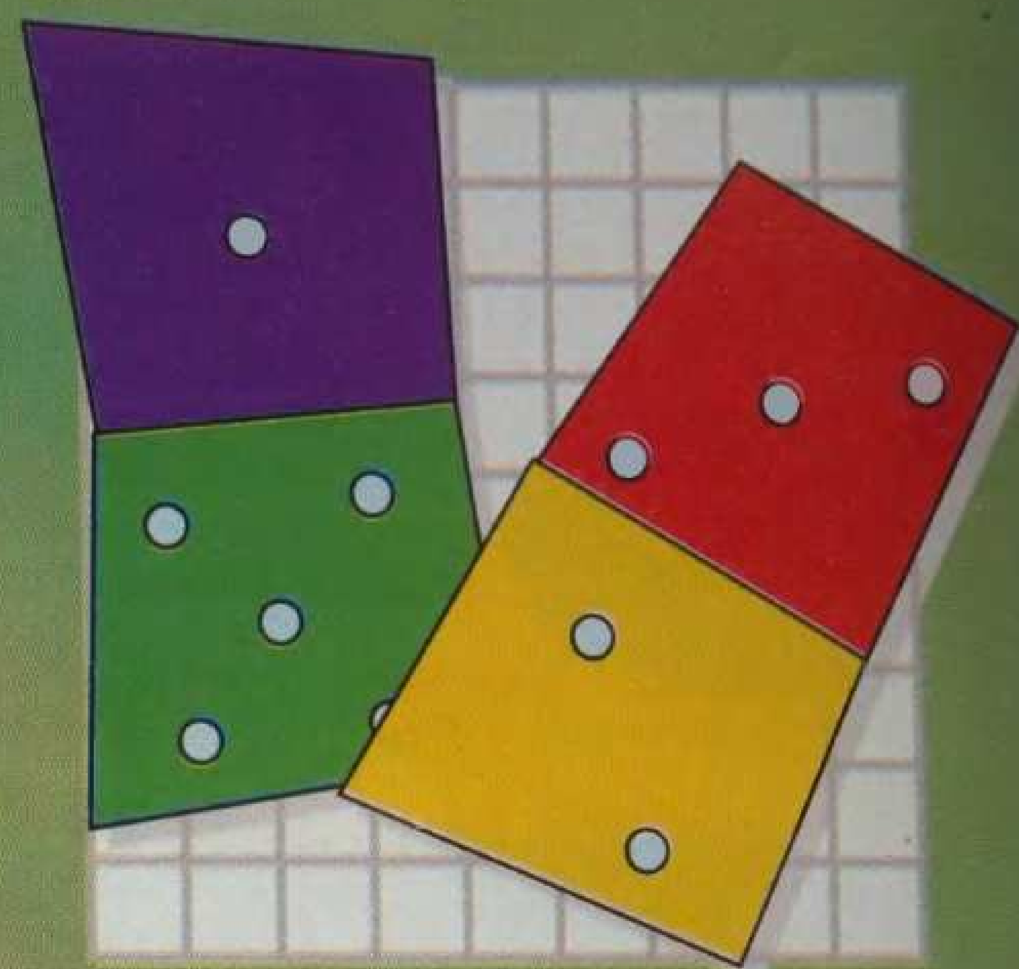
Gra jest ilustrowana dźwiękowo, ale bez muzyki. Najpierw słyszymy odgłosy trzęsienia ziemi — dzięki temu, przy występowaniu wstrząsów wtórnych szybko się orientujemy, że wstrząs nastąpił. Gdyby grać z wyłączonym dźwiękiem, można byłoby to poznać jedynie po nowych zniszczeniach lub analizie zapisu sejsmograficznego w oknie Earthquake. Poza tym, przy wysyłaniu oddziałów możemy sobie posłuchać sygnałów policji lub straży pożarnej. Buldożer raczy nas zgrzytem łamanego żelastwa, itp.





Wszystko zostało szczęśliwie doprowadzone do końca. Wróciłeś do swojego domku na przedmieściach. Twoja żona przygotowała wspaniały obiad. Zabrałeś się do jedzenia i nagle, tknięty złym przeczuciem, pobiegłeś na piętro. Po chwili, załamany, z trudem powstrzymując płacz, zlazłeś po schodach do jadalni.

— O Boże! — zawołała żona.
— Dlaczego zapomniałaś nakarmić moje rybki?! — wybuchnąłeś — A poza tym, tyle razy prosiłem, abyś w domu zwracała się do mnie po imieniu...





The Big One to bardzo dobra gra strategiczna. Jej obsługa jest bardzo prosta — dzięki korzystaniu z myszki oraz przycisków na toolbarze. Okazuje się, że naprawianie czegoś może być równie fascynujące jak samo budowanie (lub burzenie...).

Maciej Warzecha



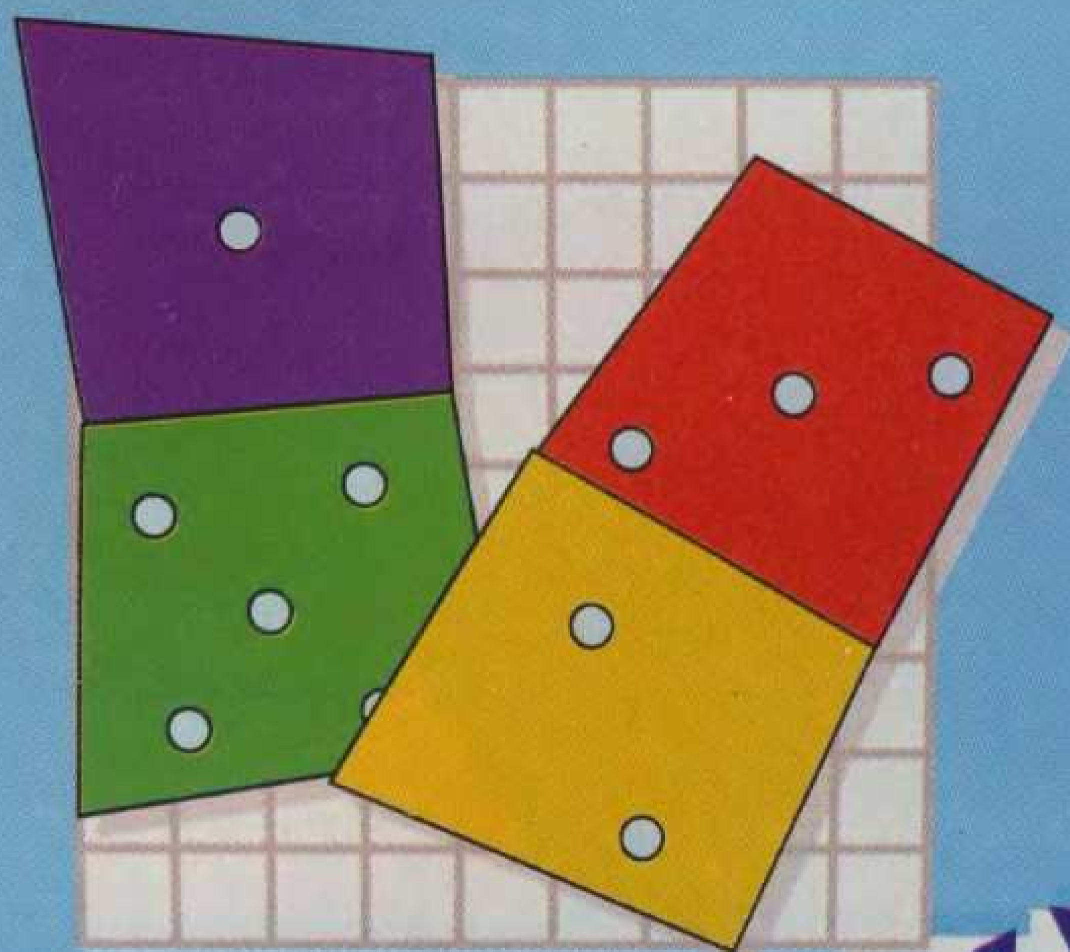
THE BIG ONE
Swfte International 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	100%
Ogółem	90%









"PRZECIWNIK WYSZEDŁ Z NURKOWANIA I WZBIJAŁ SIĘ. NAJDOGODNIEJSZA TO DLA URBANOWICZA SPOSOBNOŚĆ: GAZ, DOSKOK, CZERWONE ŚWIATEŁKO CELOWNIKA, NACISK KCIUKA, SKRĘT WROGA, ZNÓW KCIUK, ZNÓW SKRĘT: KORKOCIĄG TAMTEGO. STAŁO SIĘ. KILKANAŚCIE SEKUND TEMU WRÓG BYŁ CZŁOWIEKIEM ŻYWYM, ZDROWYM I PEWNYM ZWYCIĘSTWA. A OTO ROZBITY O ZIEMIĘ, NIE ŻYŁ."

Cytat z książki Arkadego Fiedlera "Dywizjon 303", Wydawnictwo Poznańskie, 1989 r.

Motto: "WE DO NOT BEG FOR FREEDOM WE FIGHT FOR FREEDOM" — napis na samolocie Hawker Hurricane Mk I, RF-A, P 3126, na którym latał najbardziej skuteczny as polskiego lotnictwa w Bitwie o Anglię — por. Witold Urbanowicz z polskiego dywizjonu 303.

Od chwili napadu na Polskę w dn. 1 września 1939 r. wojska hitlerowskie odnosiły same sukcesy. Niemal z marszu zajęły Danię, Norwegię, Belgię i Francję. Prawdopodobnie poszłyby dalej i zajęły Wielką Brytanię, gdyby nie napotkały na swojej drodze naturalnej przeszkody — kanału La Manche. Hitler zamierzał szybko rozprawić się z Anglią. Niemiecki plan, o kryptonimie Lew Morski, miał wielkie szanse na powodzenie, a jego podstawowym założeniem było sparaliżowanie potencjalnej obrony Brytyjczyków za pomocą zmasowanego ataku Luftwaffe. Nie przewidywał tylko jednego. Przywódcą sił brytyjskich był Winston Churchill, a on nie miał zamiaru się poddać. Przemysł w Anglii był już nastawiony na produkcję wojenną i potrafił wytworzyć setki nowoczesnych samolotów. Dla przykładu, w lipcu 1940 r. Anglia wyprodukowała 496 samolotów myśliwskich, a Niemcy tylko 220. Była to tendencja stała. Jedyną bolączką Brytyjczyków był brak pilotów. Po walkach nad Francją ich szeregi bardzo się przerzedziły. Jednakże zgłaszały się codziennie setki młodych ludzi z podbitych wcześniej krajów. Polacy, Czesi, Francuzi czy Belgowie po przeszkoleniu stawali się wartościowymi pilotami. Nie chwaląc się, najlepszymi z nich byli Polacy. Największym atutem Wielkiej Brytanii był... radar, dzieło Roberta Watsona—Watta. Dzięki sieci stacji radiolokacyjnych, tzw. Home Chain, naloty niemieckich bombowców nie były zaskoczeniem, wykrywano je już nad Francją. Umożliwiało to sprawne i ekonomiczne zarządzanie siłami obrony z punktu dowodzenia zwanego Hoyle. Tak więc z "dziury" koordynowano wszelkie poczynania oraz naprowadzano brytyjskie myśliwce na cel — samoloty nieprzyjaciela. Czyniono to niezwykle skutecznie.

Bitwa o Anglię była tylko epizodem II wojny światowej, ale o dużym znaczeniu dla jej końcowego wyniku. Dla Luftwaffe, począwszy od wojny hiszpańskiej, była to pierwsza porażka. Siły tej formacji zostały mocno nadwyrężone, fizycznie i moralnie. Nad Anglią zostało zestrzelonych i zginęło lub trafiło do niewoli ponad 2500 lotników niemieckich. Takich strat osobowych nie można było szybko uzupełnić. Właściwie Bitwa o Anglię trwała od 10 lipca do 31 października 1940 r. Jednakże naloty niemieckie i wojna w powietrzu trwały jeszcze długo po tym terminie.

Bitwę dzieli się na tzw. fazy. Najpopularniejszy jest podział angielskiego historyka Lena Deightona — na cztery fazy. Ma to swoje odbicie w grze — brakuje w niej tylko ostatniej, IV fazy. Zgodnie z podziałem Deightona:

- **Faza I** — od 10 lipca, przygotowania i działania zaczepne, głównie nad kanałem La Manche (w grze Convoys).
- **Faza II** — od 12 sierpnia, stałe nasilanie ataków, przede wszystkim na cele wojskowe i przemysłowe.
- **Faza III** — od 24 sierpnia, szczytowe natężenie działań, okres krytyczny Bitwy, rozszerzenie ataków na cele cywilne.
- **Faza IV** — od 7 do 31 października, stopniowe osłabienie natężenia walk, przejście do działań nocnych (nie występuje w grze).

ORŁY SĘPY JASTRZĘBIE

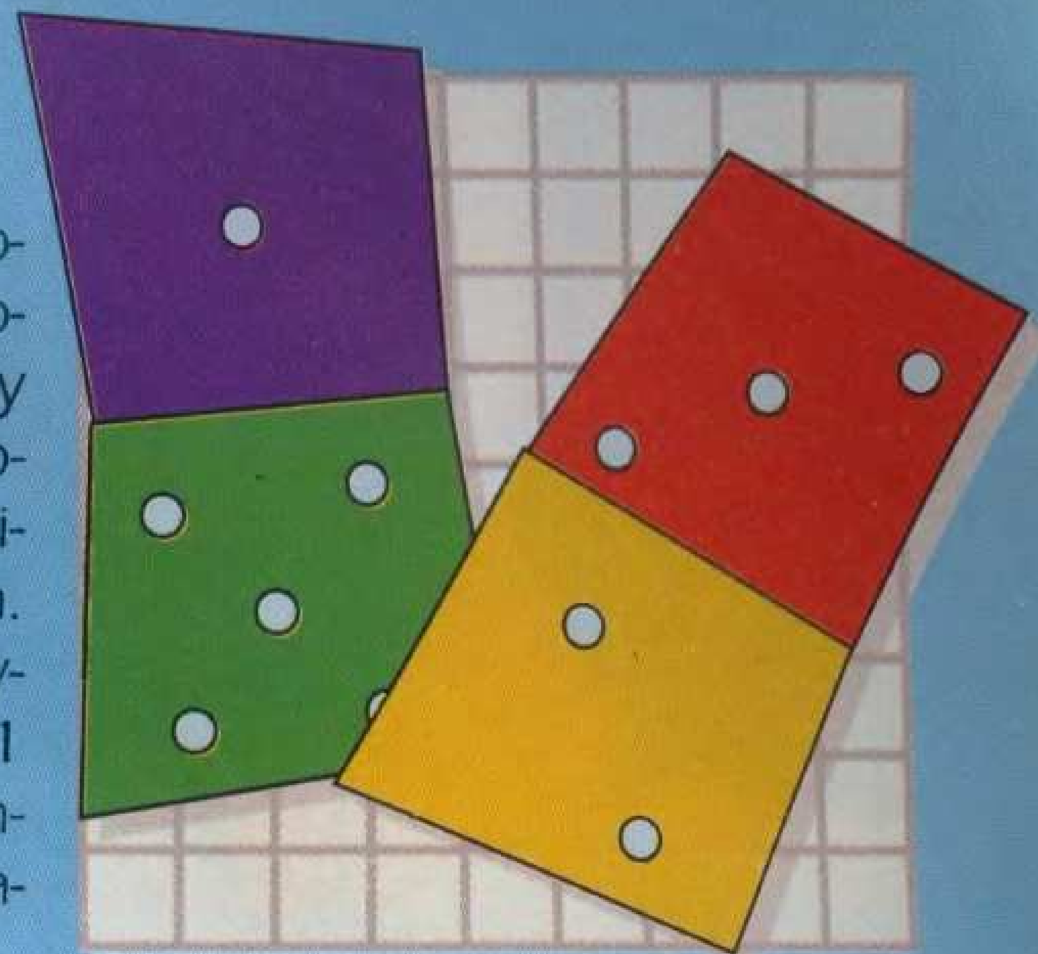
Niemcy wcale nie planowali takiego przebiegu walki, zamierzali zwyciężyć przy pierwszym uderzeniu, lecz nie bardzo im to wyszło.

Tyle w celu wprowadzenia. Nie znaczy to jednak, że na tym już koniec. Bitwa o Anglię zawsze mnie pasjonowała. Jednak trudno mi było znaleźć program, który by zaspokoił moje potrzeby (a fe!). W końcu nadeszła ta szczęśliwa chwila, gdy wpadła mi w ręce gra Reach for the Skies.

Program wciągnął mnie od samego początku. Dość wiernie oddane realia historyczne, prostota obsługi, możliwość wyboru każdej ze stron, duża liczba ciekawych opcji — to wszystko sprawia, że gra powinna się podobać wszystkim miłośnikom symulatorów lotniczych.

Grafika, mimo że w sumie gorsza od prezentowanej w innych symulacjach, np. Dogfight, Strike Commander, jest jednak wyśmienita. Zaletą Reach for the Skies jest duża liczba ekranów widokowych. Wybuchy są niezmiernie realistyczne — jedne z lepszych, jakie do tej pory spotkałem. Dźwięk również dobrze ilustruje realia gry, np. warkot silnika, odgłosy strzałów, wycie silnika w locie nurkowym, głosy dochodzące z radia, wycie syren alarmowych.

W grze możesz sobie polatać na dużej liczbie samolotów, ja przedstawię dokładniej cztery typy — prawdziwych bohaterów Bitwy o Anglię.



1. Hawker Hurricane Mk I



1. Hawker Hurricane Mk I, DT-A, V6555 — asa RAF-u, legendarnego Roberta Tucka.

Jednomiejscowy, jednosilnikowy samolot myśliwski z konstrukcją metalową i pokryciem częściowo płóciennym. Skonstruowany przez S. Camma, oblatany w listopadzie 1935 r. W końcu lat 30. był to jeden z najlepszych samolotów myśliwskich na świecie, ale w roku 1940 ustępował osiągami najnowszym wersjom Me Bf 109. W czasie Bitwy o Wielką Brytanię podstawowy myśliwiec RAF. Wchodził w skład wyposażenia większości dywizjonów myśliwskich. Pod koniec Bitwy został prawie całkowicie zastąpiony przez Spitfire i przystosowany do działań specjalnych. Wyprodukowano ponad 14 tys. Hurricane'ów w różnych wersjach. Jego prędkość maksymalna wynosiła 530 km/h, pułap do 11 tys. m, zasięg do 720 km. Standardowo uzbrojony był w 8 kaemów 7,69 mm.

2. Supermarine Spitfire



2. Supermarine Spitfire Mk I, XT-W, R6835 — Briana Carbury'ego, jednego z najbardziej skutecznych asów RAF-u.

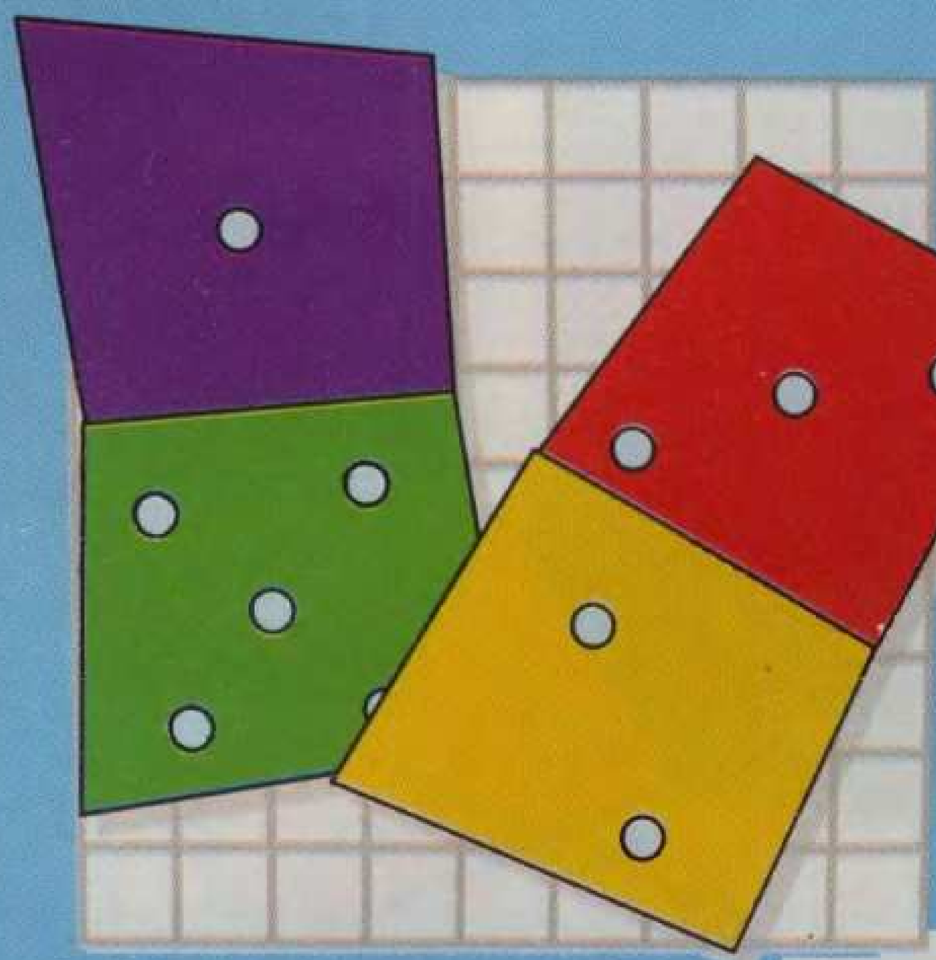
Jednomiejscowy, jednosilnikowy samolot myśliwski. Całkowicie metalowy dolnopłat skonstruowany przez R. Mitchella, oblatany w marcu 1936 roku. Uważany za najlepszy (i najpiękniejszy) samolot myśliwski II wojny światowej. W Bitwie o Anglię dopiero wchodził w skład uzbrojenia RAF (20 dywizjonów w dniu 13 sierpnia 1940 r.). Piloci brytyjscy dopiero na Spitfire'ach mogli toczyć równorzędną walkę z myśliwcami niemieckimi. Jeden z niemieckich dowódców pułku lotniczego, as myśliwski Adolf Galland, zapytany przez Goeringa czego potrzebuje, aby ostatecznie pokonać Brytyjczyków, odpowiedział wprost — kilka dywizjonów Spitfire'ów. Samej tylko wersji Mk I (używanej w Bitwie) wyprodukowano 1556 egzemplarzy. Prędkość maksymalna wynosiła 580 km/h, pułap do 10300 m, zasięg do 925 km. Uzbrojony był przeważnie w 8 kaemów 7,69 mm.



3. Messerschmitt Bf109E-4 — Helmuta Wicka, najbardziej skutecznego asa Luftwaffe w Bitwie o Anglię.

3. Messerschmitt Bf109E

Jednomiejscowy, jednosilnikowy samolot myśliwski o nowoczesnej konstrukcji i znakomitych osiągach. Całkowicie metalowy dolnopłat skonstruowany przez ze-



spół W. Messerschmitta, oblatany w maju 1935 r. Podstawowy myśliwiec Luftwaffe podczas całej wojny. W początkach swego istnienia był to rzeczywiście najlepszy samolot myśliwski na świecie. Na większych wysokościach (powyżej 6 tys. m) Me Bf 109 miały przewagę w prędkościach: poziomej i wznoszenia nad myśliwcami RAF, natomiast były mniej zwrotne. Ogółem wyprodukowano ponad 33 tys. Me Bf 109 w różnych wersjach. Jego prędkość maksymalna wynosiła 570 km/h, pułap do 10 450 m, zasięg do 660 km. Uzbrojony najczęściej w 2 kaemy MG 17 — 7,9 mm i 2 działka MG FF — 20 mm.

4. Messerschmitt Bf110

Dwumiejscowy, dwusilnikowy ciężki samolot myśliwski — według niemieckiej nomenklatury Zerstorer, czyli niszczyciel. Całkowicie metalowy dolnopłat, oblatany w maju 1936 r. Szybki, dobrze uzbrojony — stanowił duże zagrożenie dla alianckich bombowców. Mało zwrotny — więc stosunkowo łatwo zwalczany przez myśliwce brytyjskie, ale gdy zaatakował z zaskoczenia, to jedna celna salwa z jego 2 działek i 4 kaemów — każdego Hurricane'a lub Spitfire'a prawie roznosiła na strzępy. W celu zwiększenia zasięgu stosowano zbiorniki podwieszane pod skrzydłami lub zbiorniki integralne pod kadłubem (tzw. Dackelbauch), co zwiększało zasięg o ok. 500 km. Samoloty Me Bf110 po dużych stratach w pierwszej fazie Bitwy, gdzie były używane jako myśliwce eskortujące, skierowano do działań nocnych. Ogółem wyprodukowano 5970 samolotów Me Bf110 w różnych wersjach. Jego prędkość maksymalna wynosiła 510 km/h, pułap do 10 tys. m, zasięg do 1300 km. Uzbrojony był w 5 kaemów 7,69 mm i 2 działka 20 mm.

W programie można jeszcze wybrać (po stronie niemieckiej) 4 inne samoloty: bombowce Junkers Ju87 i Ju88, Dornier Do17 i Heinkel He111. Właśnie ze względu na bardziej urozmaicone zadania i większy wybór samolotów, preferuję raczej stronę niemiecką. Tobie zostawiam wolny wybór, ale...



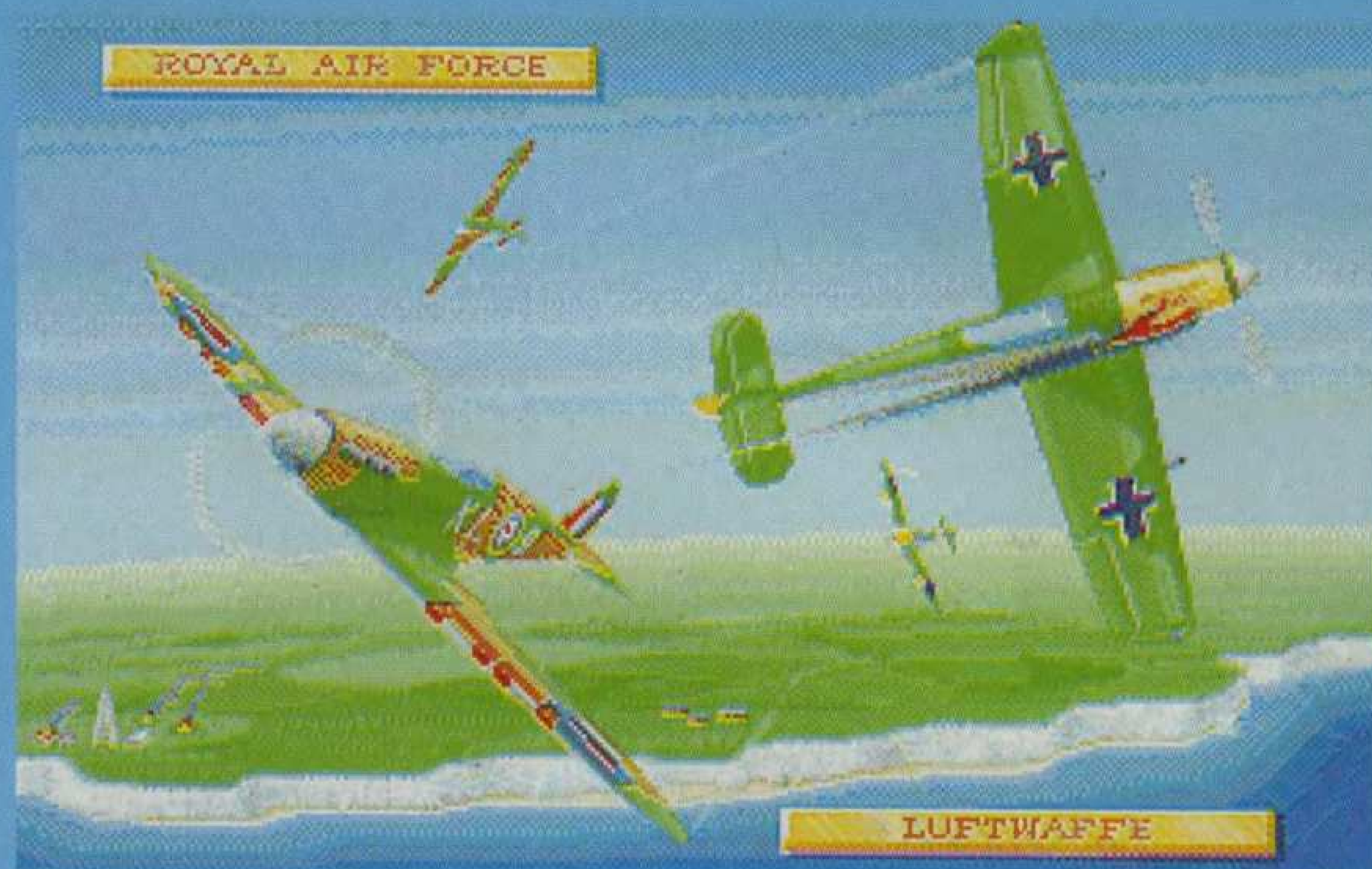
Po uruchomieniu gry znajdujesz się w głównym menu programu. Jeżeli miałeś wątpliwości, po której stronie opowiedzieć się podczas tego konfliktu, muszę Cię z przykrością zawiadomić, że Twój czas minął. Musisz to zrobić właśnie teraz. Pamiętaj tylko, że wszystko zostanie zapamiętane i nie będziesz mógł potem zaprzeczyć.

Królewskie Siły Powietrzne (RAF)



4. Messerschmitt Bf110C, M8+AP — Hansa Jabsa, czołowego asa Luftwaffe.

Po "zapisaniu się" do RAF-u i ustaleniu swojego kodu wywoławczego pora na decyzję, co masz zamiar robić. Jeżeli uważasz się za nowicjusza, to decydujesz się na trening. Gdy już się nieco poduczysz trudnej sztuki pilotażu i od czasu do czasu zestrzelisz małe co nieco, możesz zrobić dumną minę i z góry patrzeć na inne żółtodzioby. Niebo nad Anglią należy do Ciebie.



Masz dwie możliwości dalszego prowadzenia gry. W pierwszej jesteś pilotem, natomiast w drugiej zostajesz dyspozytorem lotów bojowych — decydujesz samodzielnie: jakimi siłami, co i gdzie chcesz zaatakować.

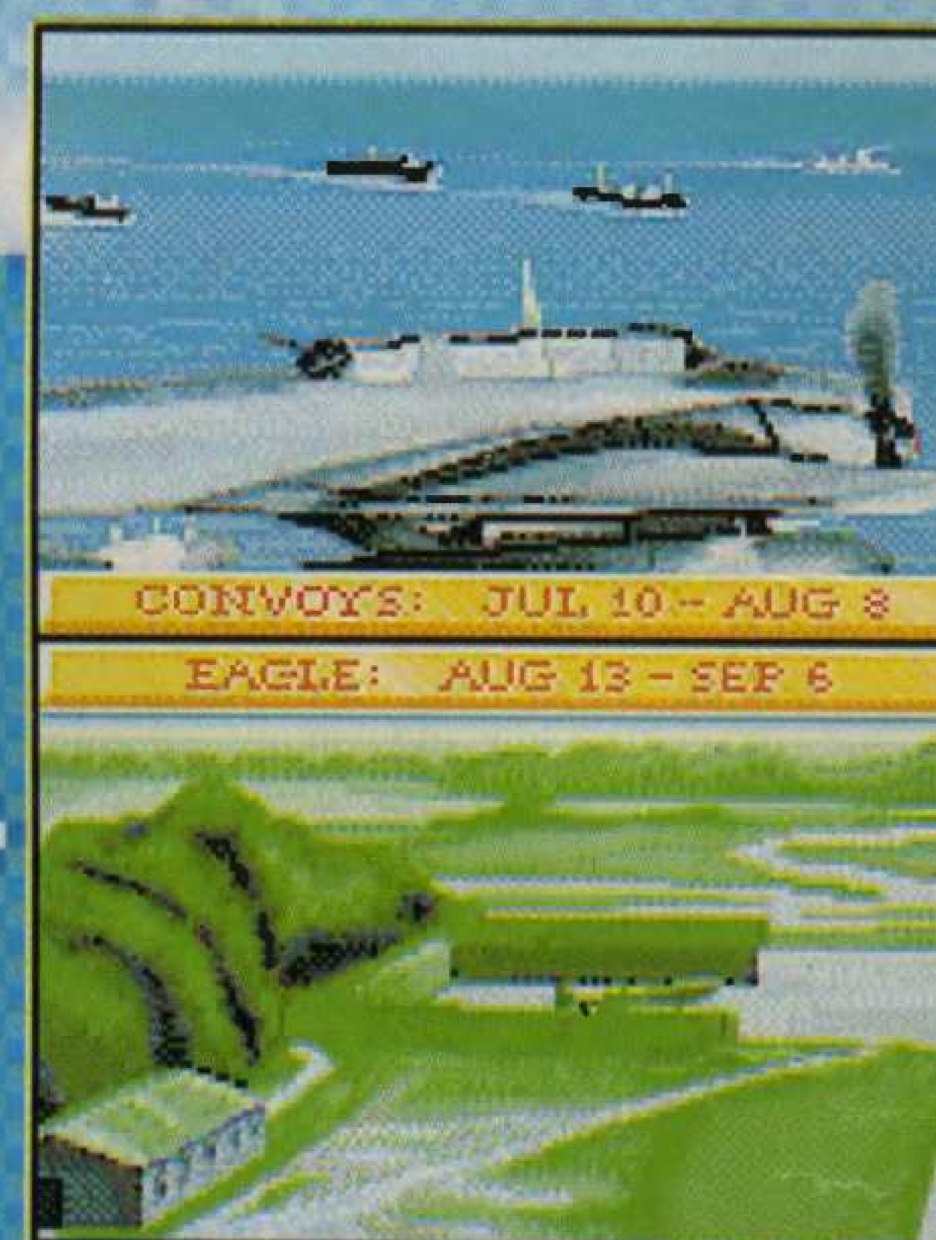
Ponieważ zawsze pociągają Cię rzeczy trudniejsze, wybierasz drugą możliwość. Następnie ukazuje się mapa terenu działań, białe kwadraciki na obrzeżach mapy oznaczają siły niemieckie (korzystając z myszki możesz dokładnie zobaczyć liczbę i typ atakujących samolotów). Czerwone kwadraciki oznaczają Twoje obiekty (lotniska, fabryki i stacje radarowe). Wybierasz lotnisko, z którego poprowadzisz atak na nadlatujące maszyny wroga. Gdy się już zdecydujesz, ukazuje się status tego lotniska, np. czy jest gotowe do wysyłania samolotów i ich naprawy, iloma samolotami dysponuje, itp.

Teraz możesz wybrać jedną z trzech opcji: rozpoczęcie ataku na nadlatujące samoloty wroga, pozostanie na lotnisku lub odwołanie stanu gotowości bojowej.



W wypadku uaktywnienia pierwszej z tych opcji decydujesz, którą z nadlatujących eskadr zaatakujesz.

Następnie ustalasz: jaką liczbą samolotów przeprowadzisz atak, jakie są współrzędne lotu i na jakiej wysokości będziesz leciał



(przyda się to później w trakcie lotu z uaktywnioną opcją Auto). Teraz możesz w podobny sposób wybrać następne lotnisko i następne, itd. I... to wszystko. Opuszczasz mapę, do której w każdej chwili możesz powrócić, żeby zobaczyć aktualne rozmieszczenie sił i znajdujesz się za sterami jednego z samolotów Twojej eskadry.

Sama walka to nic szczególnego dla takiego starego pilota jak Ty. Od kolegów i z wieży kontrolnej otrzymujesz stałe informacje, gdzie w danej chwili znajduje się Twój przeciwnik. Poza tym bądź ciągle w ruchu, lataj po kole, itp. Dolecieć do celu mo-

Mniej znane klawisze:

[M] — mapa
[G] — podwozie
[P] — zamrożenie gry
[S] — obsługa dźwięku
[F] — wysunięcie klap
[+/-] — szybciej/wolniej
[V] — włączenie kamery filmowej
[*] — zrobienie zdjęcia
[Ctrl] + [E] — rozbijamy samolot
[Tab] — przyspiesza bieg czasu
[I] — przełącza ekran informacyjny
[A] — aut. lot do określonego celu
[T] — aut. strzelanie (lot bombowcem)
[Shift] + [+/-] — nagła zmiana prędkości
[Shift] + [0] — widok na atakowany obiekt
[[], []] + [3...9] — górna połowa widoku na atakowany obiekt
[Shift] + [1],[2],[3],[4] — przesiadka na inny samolot eskadry
[0] + [Y],[G],[H] — zmiana miejsca w wieżyczce strzelniczej bombowca
[;] + ['] — zmiana trybu działania, np. lot do celu, powrót do bazy, itd. (w Nav info)



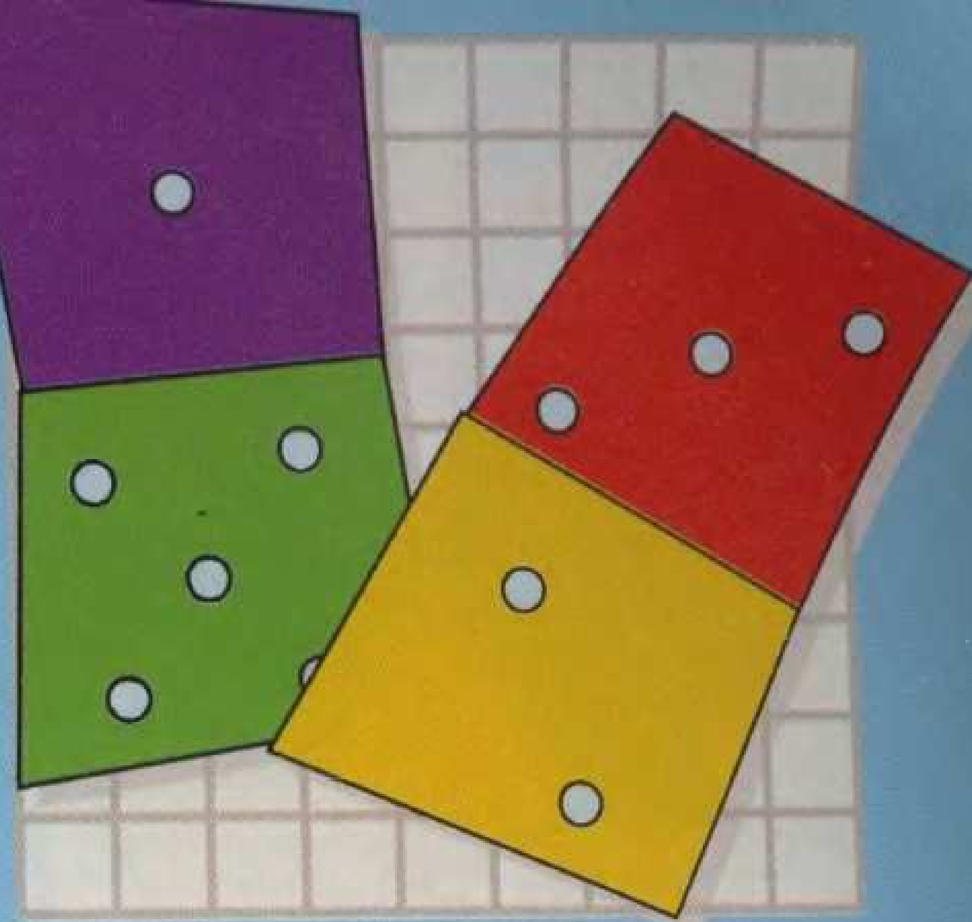
żesz, uaktywniając opcję Auto, przy odpowiednio ustawionej opcji Nav info.

Luftwaffe

Podobnie jak pilot RAF-u, tutaj również możesz odbyć praktykę, latać jako zwykły pilot lub zostać kontrolerem.

Jako niemiecki kontroler masz dużo większe możliwości niż Twój brytyjski kolega po fachu. Decydujesz, który z celów chcesz zaatakować i jakimi siłami. Masz do dyspozycji cały wachlarz różnych celów. Możesz starać się zniszczyć lotniska, fabryki, stacje radarowe, itd. Pamiętaj jednak, w której fazie konfliktu włączasz się do walki (trudno Ci będzie np. niszczyć konwoje żywności w trzeciej fazie).

Przydział celu jest niezmiernie prosty. Najpierw decydujesz, która z eskadr ma wykonać zadanie, a później wybierasz cel ataku lub rezygnujesz z wcześniej wybranego celu. Po wybraniu pierwszej opcji, zaznaczasz na mapie jeden z dostępnych obiektów do zniszczenia. Teraz czas na decyzję, iloma bombowcami przeprowadzisz atak. Maksymalnie możesz wysłać cztery, jednakże jesteś wtedy pozbawiony osłony myśliwców. Na miejsce każdego bombowca możesz wprowadzić jeden samolot myśliwski.



Następnie ustalasz wysokość lotu, współrzędne celu (najlepiej zostawić te, które wyznaczy komputer) i jedną z trzech metod bombardowania.

1. Z lotu nurkowego, skuteczne, ale mało przydatne, jeżeli eskadra składa się tylko z dużych bombowców.
2. Z lotu na wysokim pułapie, bezpieczne, ale mniej skuteczne.



3. Z lotu na niskim pułapie, mniej bezpieczne, ale najbardziej skuteczne.

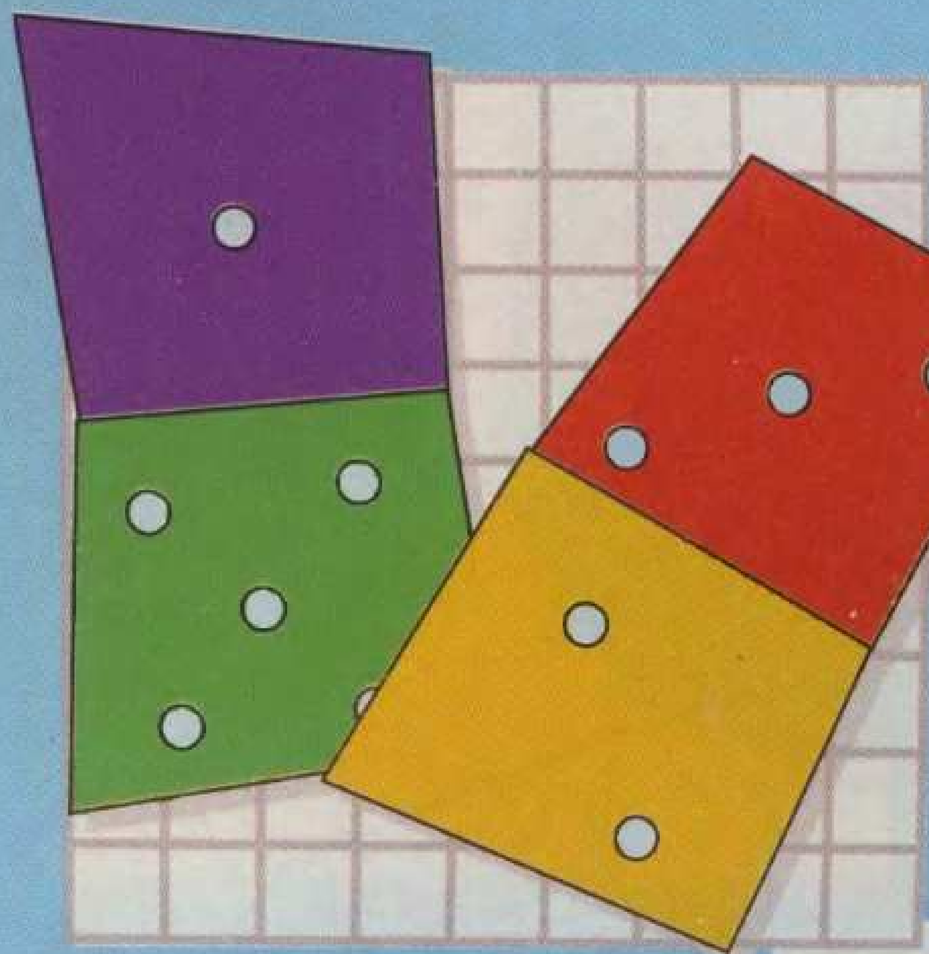
Teraz decydujesz, czy chcesz mieć eskortę myśliwców. Musisz pamiętać, że przy maksymalnej liczbie bombowców w eskadrze nie możesz zabrać ze sobą eskorty. Teraz wybierasz typ myśliwców, które mają chronić Twoją eskadrę. W początkowym okresie wojny jest to tylko Me Bf 109, później Me Bf 110. Po tym wyborze pozostało jeszcze ustalić, jaką formacją ma lecieć eskorta.



1. Formacja zamknięta, samoloty myśliwskie trzymają się bardzo blisko bombowców i nie oddalają się od nich.
2. Formacja wolna, eskorta penetruje całe otoczenie, aby jak najwcześniej wykryć zagrożenie — stara maksyma lekarska głosi: "Lepiej zapobiegać, niż leczyć".
3. Formacja wysoka, samoloty osłony lecą na dużej wysokości nad bombowcami, jest to formacja bardzo korzystna, bo łączy zalety dwóch poprzednich — możliwości dokładnej osłony z dokładną obserwacją otoczenia. W razie ataku wrogich myśliwców istnieje możliwość szybkiego zejścia w dół, z przewagą prędkości i wysokości nad przeciwnikiem, a to wystarczy do pewnego zestrzelenia.

Można już rozpocząć bezpośrednią walkę. Po jej zakończeniu wystarczy dolecieć nad swoje terytorium (przelecieć nad kanałem La Manche).

Po zakończeniu kolejnego dnia działań wojennych i powrocie do bazy, niezależnie od tego, po



której ze stron się opowiedziałeś, ukazuje się następne menu z pięcioma opcjami do wyboru.

1. Oglądanie zdjęć wykonanych podczas akcji.
2. Projekcja filmu, możliwa tylko wtedy, gdy podczas lotu kamera była włączona.
3. Przeglądanie raportów o stanie sił RAF-u i Luftwaffe.
4. Lista aktualnych asów przestworzy.
5. Rozpoczęcie następnego dnia Bitwy.

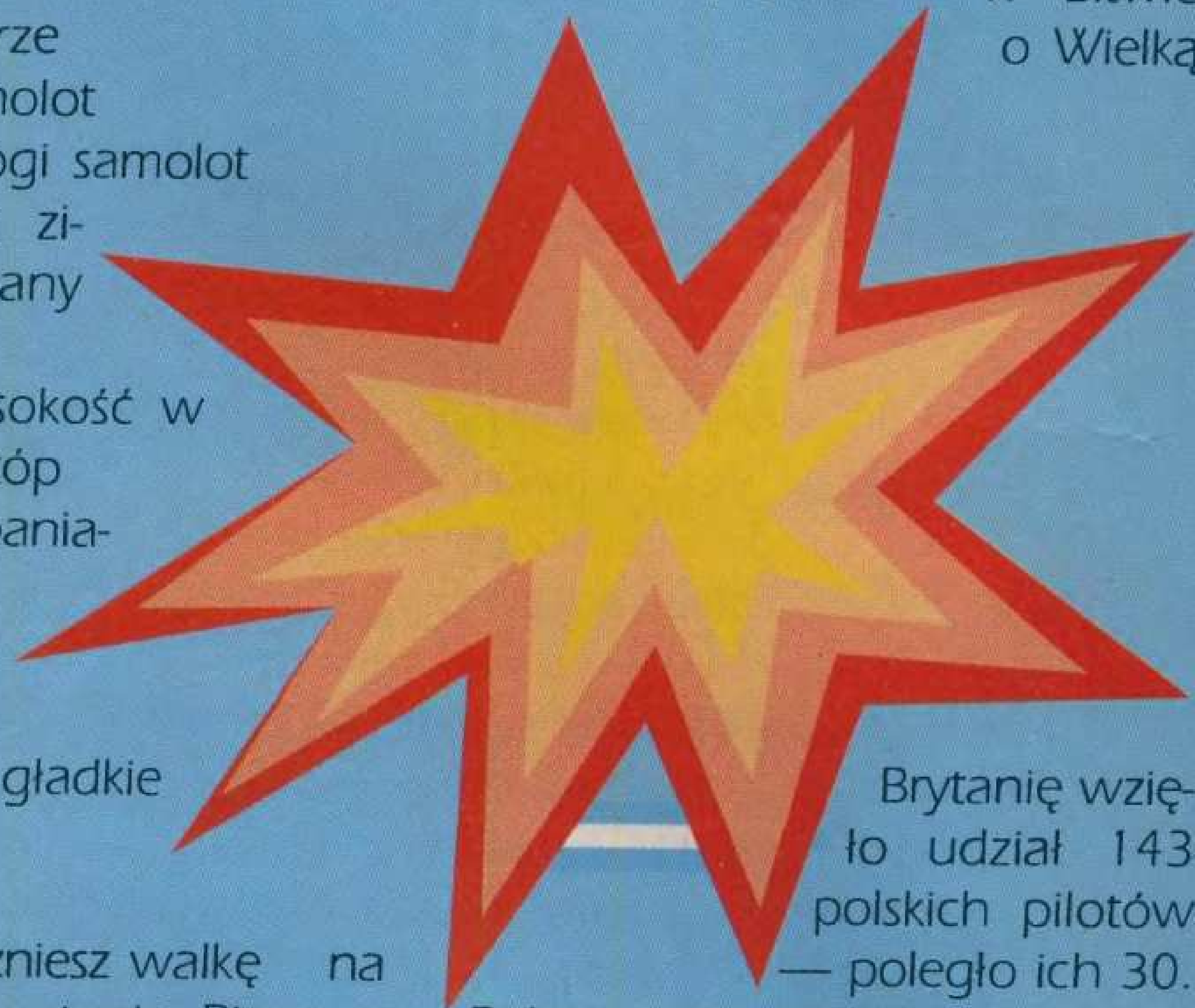
Bitwa o Anglię kończy się w momencie, gdy jedna ze stron osiągnie przewagę 50% w stosunku do przeciwnika.

Samo sterowanie samolotami jest bardzo proste i polega na opanowaniu klawiszologii. Latanie i sposoby walki nie odbiegają od tego, czego się wcześniej nauczyłeś na innych symulatorach. W każdej chwili możesz się przesiąść na inny samolot z Twojej eskadry. Nie możesz pilotować dużych bombowców, jeżeli lecisz jednym z nich, możesz go tylko ochraniać przed samolotami wroga (siedzisz sobie wtedy w jednej z wieżyczek strzelniczych). Możesz samodzielnie spuszczać bombki, gdy lecisz samolotem myśliwsko—bombowym, np. Junkersem Ju88.

Cały czas w trakcie gry dostępne jest menu, w którym można ustawić stopień trudności, realności, liczbę detali w grafice, itd. Menu wywołuje się naciskając klawisz F10 lub Esc. Na poziom trudności wpływa też stopień wojskowy, z jakim rozpoczynasz wojnę.

Żeby rozumieć slang pilotów rozmawiających przez radio, podam mały słowniczek:

Briny — morze
Kite — samolot
Bandit — wrogi samolot
Bogey — nie zidentyfikowany samolot
Angels — wysokość w tysiącach stóp
Whizzo— wspaniale
Prang — kraksa
Pancake — gładkie lądowanie



Jeśli rozpoczniesz walkę na wcześniejszym etapie Bitwy o Wielką Brytanię — to wtedy cała gra przebiega bardziej realistycznie.

Pamiętaj, aby mieć słońce zawsze za sobą, nie spoglądaj zbyt często na instrumenty, nigdy nie lataj po linii prostej.

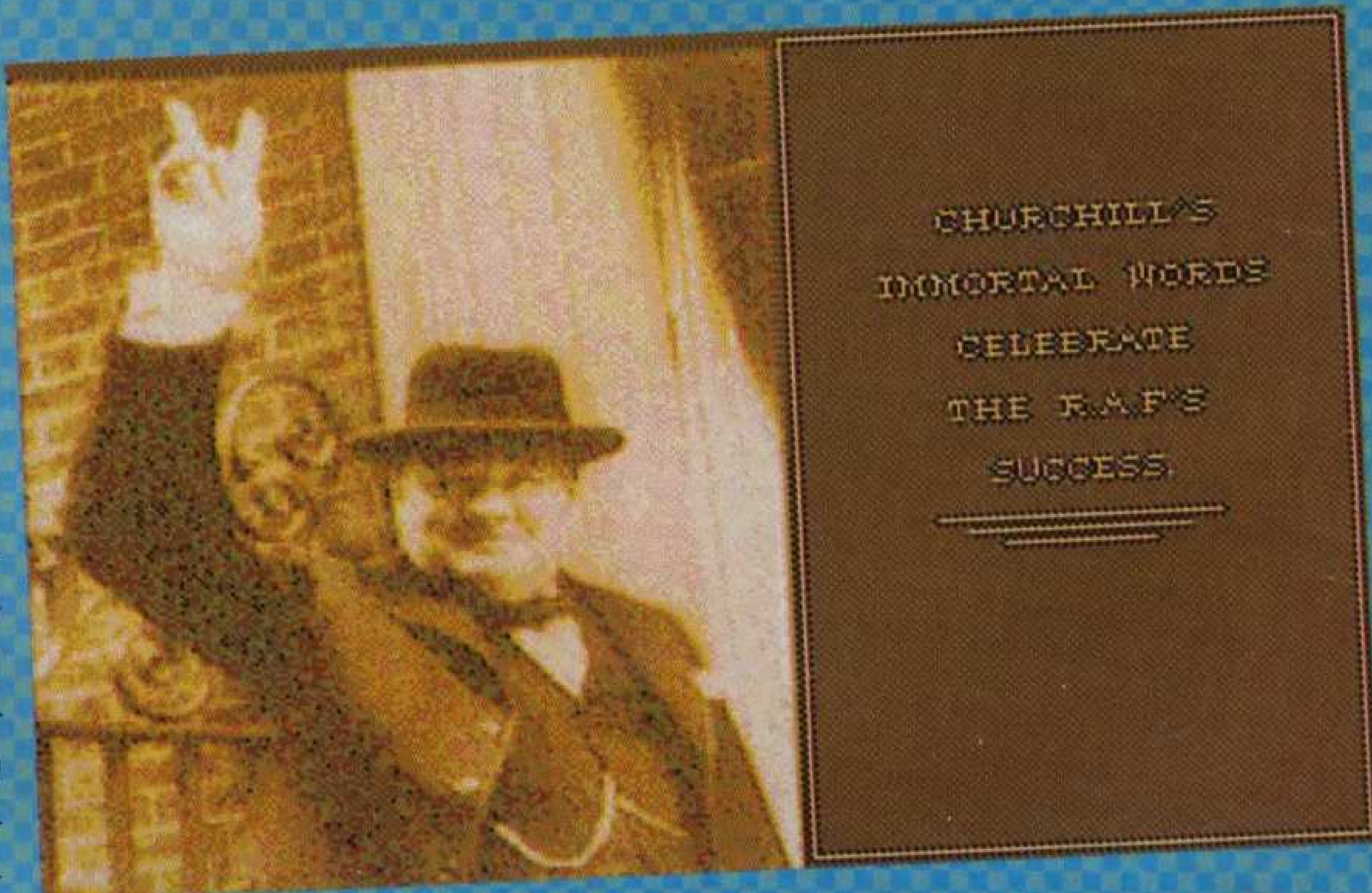
No to lecę. Cześć!!!

P.S.: W Bitwie o Wielką Brytanię wzięło udział 143 polskich pilotów — poległo ich 30. Polacy zestrzelili na pewno 203 samoloty, 36 uszkodzili, a 35 zestrzeleń zostało uznanych za prawdopodobne.

Darek Bujalski



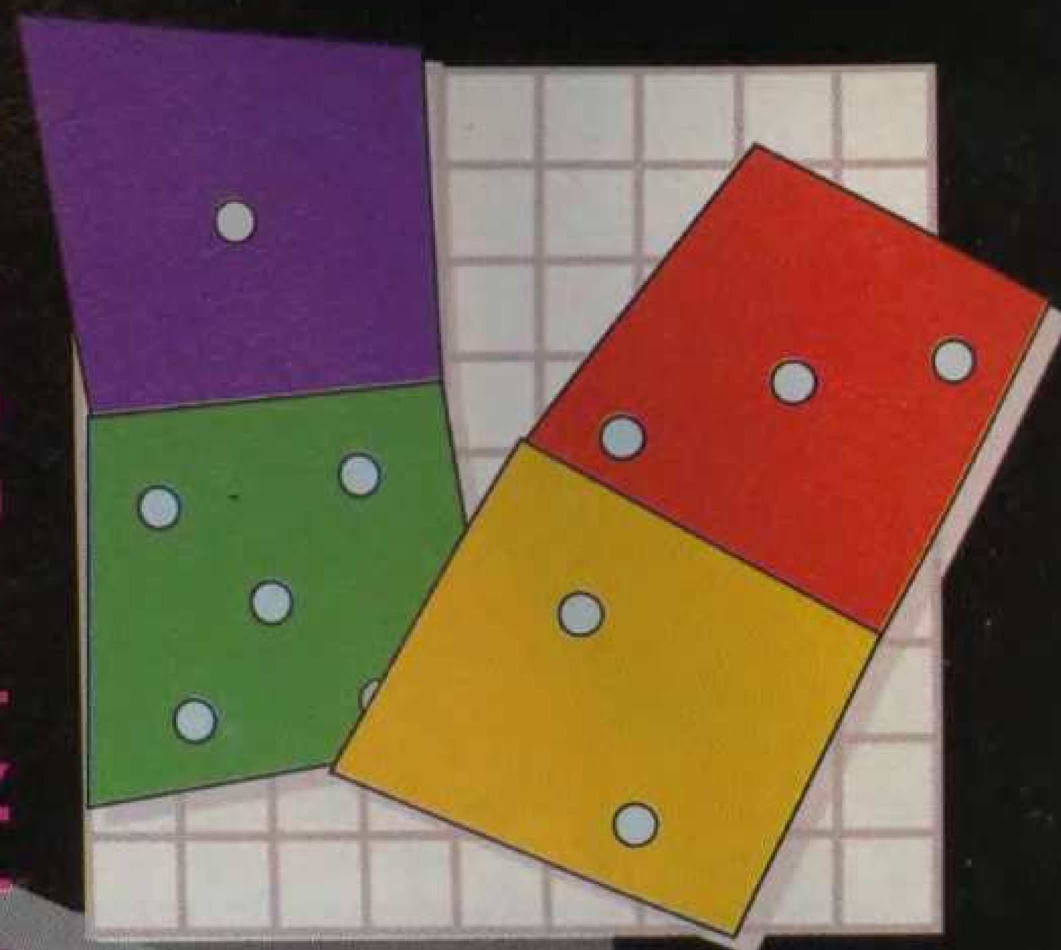
Literatura:
Wiesław Bączkowski, "Samoloty Bitwy o Wielką Brytanię 1940 r.", Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, Warszawa 1993
Wiesław Bączkowski, "Wielka Brytania 1940", Wydawnictwo Bellona, Warszawa 1990
Przemysław Skulski i Grzegorz Cisek, "Asy Bitwy o Anglię", Ace Publication, Wrocław 1993



REACH FOR THE SKIES
Virgin 1992
Symulacyjna
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	70%
Grywalność	85%
Pomysł	85%
Ogółem	80%

NA KOLEI BEZ ZMIAN?



BYŁO JUŻ BUDOWANIE MIASTA I BYŁO TWORZENIE SIECI KOLEJOWEJ, NADSZEDŁ WIĘC CZAS NA POŁĄCZENIE OBU POMYSŁÓW, CZYLI NA GRĘ A-TRAIN. WIEM, ŻE WIELU GRACZY PO POCZĄTKOWEJ FASCYNACJI, NATYKAJĄC SIĘ NA CORAZ WIĘKSZE TRUDNOŚCI — TRACIŁO ZAINTERESOWANIE GRĄ. MOŻE JEDNAK, PO ZAPOZNANIU SIĘ Z TYM OPISEM, POWRÓCĄ DO A-TRAIN. W O WIELE LEPSZEJ SYTUACJI SĄ CI, KTÓRZY SIĘ JESZCZE Z TĄ GRĄ NIE ZETKNĘLI — BĘDĄ MOGLI GRAĆ BEZ UPRZEDZEŃ.

Od czasu pojawienia się pierwszych zapowiedzi gry A-Train, pokutuje opinia o jej podobieństwie do dwóch innych gier, swego czasu wielkich przebojów: SimCity i Railroad Tycoon. Jeżeli bez większych oporów można zgodzić się z pierwszą częścią tego stwierdzenia, to druga budzi poważne wątpliwości. Rzeczywiście, w grze są pociągi. Jednak ich rola jest całkowicie inna niż w grze Railroad Tycoon. W A-Train koleje służą nie tylko do zarabiania pieniędzy — odpowiednia rozbudowa miejskiej sieci kolejowej w istotny sposób wpływa na rozbudowę infrastruktury miejskiej.

Kolejowe imperium

Kolej jest główną, choć nie najbardziej dochodową, działalnością kierowanego przedsiębiorstwa.

Budowa sieci torów kolejowych

Nie należy kłaść zbyt długich odcinków torów. Może to spowodować znaczne utrudnienia w kursowaniu pociągów. A-Train jest rozwiązane w specyficzny sposób — po jednym torze może jeździć tylko jeden pociąg (z jednym wyjątkiem), stacja nie mieści większej ich liczby!

Na początku gry istnieje już jedna linia kolejowa. Lepiej nie umieszczać na niej dodatkowych składów, nie podłączać żadnych nowych linii, nie przecinać jej nowymi liniami, ani też nie dobudowywać dodatkowych stacji. Jeżeli ktoś zdecyduje się jednak na którąś z wymienionych "inwestycji", spowoduje to lekkie zamieszanie nie tylko na nowych liniach kolejowych, ale także na tej pierwszej. Nie warto budować nad tą trasą fabryk, gdyż zakłóci to funkcjonowanie przewozów. Wszystkie te niedogodności związane są z faktem, że na tej linii od początku gry składy kursują według rozkładu jazdy, na który nie mamy żadnego wpływu.

Przy tworzeniu sieci kolejowej można stosować dwie metody. Pierwsza, to budowanie torów w ten sposób, że tworzą okrąg. Jest to jedyna możliwość puszczenia w ruch kilku składów na tym samym odcinku torów, ale wszystkie składy muszą poruszać się w tym samym kierunku.



Druga metoda, to tworzenie krótkich odcinków torów. Na każdym ich końcu znajduje się stacja — dodatkową trzecią (jednak nie więcej!) stację można umieścić w połowie linii. Po takim odcinku może krążyć tylko jeden pociąg. Wykorzystując tę metodę budowy sieci ograniczamy tym samym swoje zyski w przyszłości. Jest to więc pewną wadą tego systemu. Natomiast jego zaletą jest znacznie mniejsza liczba torów kolejowych, które należy położyć. W efekcie maleją koszty eksploatacji i podatek od nieruchomości.

Można stosować tylko jedną z powyższych metod, albo obie naraz, np. krótkie odcinki na peryferiach miasta, a kołowy w centrum.

Dodatkowe ograniczenia spowodowane są specyfiką kolei i praw własności. Nie można kłaść torów gdy:

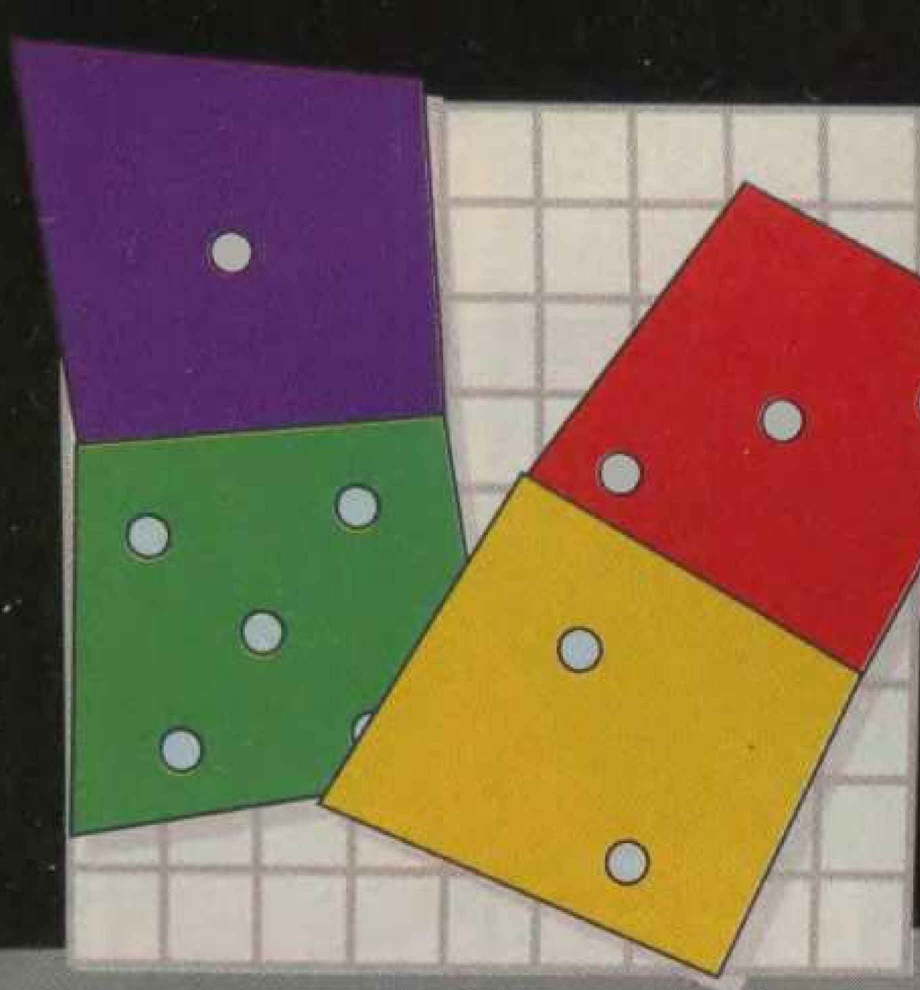
— jeden odcinek przecina drugi;
— połączenie jest prostopadłe;
— trasa ma przechodzić przez wzgórza;
— most przecina rzekę pod kątem innym niz 90 stopni;
— na działce, przez którą ma przebiegać trasa kolei, zbudowana jest nieruchomość należąca do niezależnego przedsiębiorcy.

Umiejscowienie składu, zmiana kierunku jazdy

Opcja przydaje się w przypadku nabycia nowego składu, jakiegoś wypadku na trasie, czy konieczności puszczenia składu towarowego na odcinku, gdzie poprzednio kursował pociąg pasażerski. Strzałki znajdujące się nad pociągiem służą do zmiany kierunku jazdy. Zamiast zdejmować skład z trasy (po wypadku) można, po prostu, zmienić kierunek jazdy jednego z pociągów, które miały wypadek. Inna sprawa, że lepiej tak ustawiać rozkład jazdy i umieszczać pociągi, aby do wypadków wcale nie dochodziło.

Handel pociągami

Jest to podstawowa metoda osiągania zysków z kolei. Występują trzy "rodziny" pociągów. Zdecydowanie odradzam te czerwone. Są one niewątpliwie tanie, jednak mają tak duże koszty eksploatacji, że nie bardzo wierzę w możliwość osiągnięcia jakichkolwiek zysków. Pozostałe dwa rodzaje (niebieski i zielonkawy) są



już opłacalne — trudno powiedzieć, który z nich bardziej. Ponadto obowiązuje coś w rodzaju reguły, że im bardziej drogi pociąg w momencie zakupu, tym mniejsze koszty eksploatacji (przy stosunkowo dużych przewozach).

Do wyboru mamy 15 pociągów pasażerskich, w cenie od 33 tys. do 250 tys. USD. Pociągów towarowych jest znacznie mniej, tylko 4 — w cenie od 46 tys. do 116 tys. USD.

Oprócz podstawowych danych przedstawione są tutaj także informacje o prędkości pociągu (wolny lub szybki). Ponadto, można dowiedzieć się, czy pociąg może przejeżdżać przez stacje bez postoju.

W wypadku sprzedaży używanego składu można uzyskać za niego 50% ceny zakupu.

Stacje kolejowe

Występują dwa rodzaje stacji — zwykły przystanek oraz przyzwoita stacja. Pierwszy z wymienionych nadaje się, co najwyżej, do eksperymentów budowlanych (zawsze można wyburzyć!). Należy budować wyłącznie duże stacje.

Na samym początku gry można zlikwidować wszystkie istniejące przystanki i budować stacje z prawdziwego zdarzenia. Zaletą dużych stacji jest to, że w ich sąsiedztwie miasto rozbudowuje się znacznie szybciej. Dlatego też lepiej natychmiast zainwestować w ich budowę, niż później wyburzać przystanki. W ten sposób prędzej zwrócą się koszty inwestycji.

Rozkład jazdy

Tutaj wymagane jest pewne wyczucie. Można zmieniać godziny odjazdów oraz ustawienie zwrotnic. Można zdecydować się na wybranie pewnej, określonej godziny na porę odjazdu. Niestety, do wyboru mamy tylko kilka godzin odjazdu pociągów. Największy ruch jest o godzinie 10:00. Wybór "godziny szczytu" zależy od położenia stacji, znajdujących się w okolicy budowli oraz od okresowego zapotrzebowania na przewozy.

Wadą systemu "godzinnego" jest to, że gdy wybierzemy odpowiednią godzinę odjazdu dla danej stacji, pociąg zawsze o tej porze będzie się tam zatrzymywał. Jeżeli np. na trasie są trzy stacje i ustawimy godziny odjazdu: dla pierwszej 8:00, dla drugiej 12:00, a dla trzeciej 18:00, w jedną stronę pociąg pojedzie poprawnie. Jednak przy powrocie na drugiej stacji będzie stał do 12:00! Nie można ustawić tak rozkładu, aby odjeżdżał z niej o 22:00 i rozpoczynał kursowanie z pierwszej stacji ponownie od 8:00. To rozwiązanie stwarza wiele problemów.

Taki rozkład jazdy sprawdza się jedynie w przypadku sieci torów kołowych lub na trasach, gdzie znajdują się tylko dwie stacje, gdy miasto nie jest jeszcze rozbudowane. Pozwala on zmniejszyć koszty, choć przynosi mniejsze zyski.

Druga metoda, to wykorzystanie godzinnego przystanku (1 Hour Stop). W ten sposób podwyższa się znacznie liczbę przewozów, należy jednak pamiętać o zwiększonych kosztach eksploatacji. Możliwość ta jest szczególnie godna uwagi jeżeli pociąg kursuje między stacjami, w okolicy których miasto jest już dobrze rozbudowane. Wtedy, nawet przejazdy w godzinach, gdy do szczytu jeszcze daleko, albo dawno już minął, są na tyle duże, że przynoszą zyski.

Jeżeli chce się przejechać przez stacje bez zatrzymywania, np. podczas transportu materiałów budowlanych na przystanek położony dalej, można skorzystać z opcji Non Stop.

Możemy także zmieniać ustawienie zwrotnic. Przed puszczeniem pociągu w ruch warto sprawdzić, czy będzie zachowywał się na trasie w sposób, jaki sobie zaplanowaliśmy. Wykorzystujemy do tego opcje: Test Run i End Test. Przed rozpoczęciem testu należy umieścić pociąg na trasie (opcja Place Train).

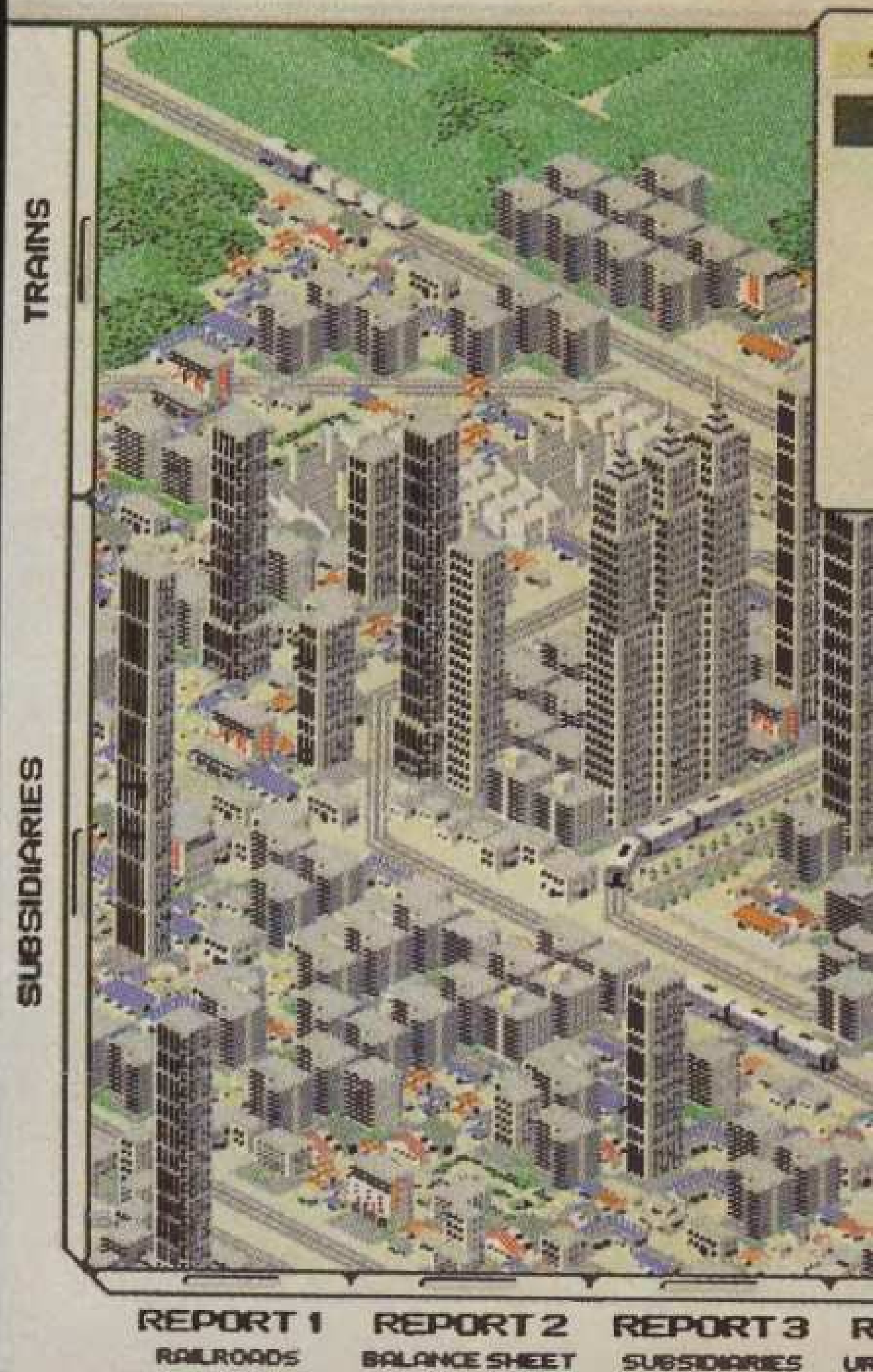
Sztuka budowania

Oprócz inwestycji kolejowych można także przeznaczać pieniądze na budowę lub zakup nieruchomości różnego typu.

Fabryki

Są to fabryki produkujące materiały budowlane. Budowa kilku z nich jest niezbędna dla rozwoju dzielnic położonych w większej odległości od linii głównej, np. istniejącej już na początku gry. Zyski z fabryk nie są duże, chyba że bez przerwy kursują do nich pociągi towarowe. Jednak kursy pociągów towarowych są dość kosztowne...

Dlatego należy wybudować kilka fabryk i szybko je sprzedać. Nawet, jeśli będzie się to wiązało z niewielkimi stratami — fabryki będą już istniały. Zawsze potem można skorzystać z ich produkcji.



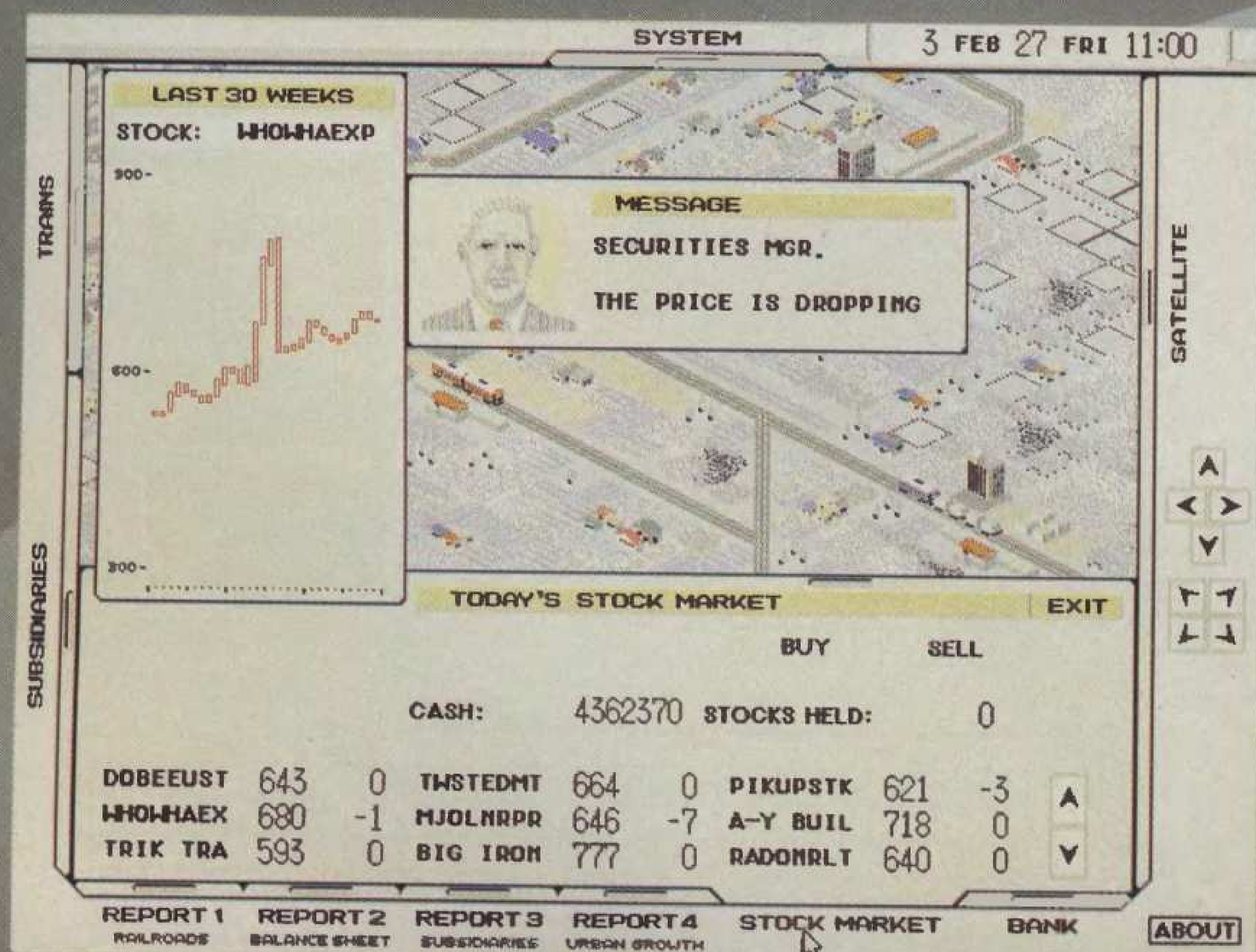
bez ponoszenia kosztów ich utrzymania.

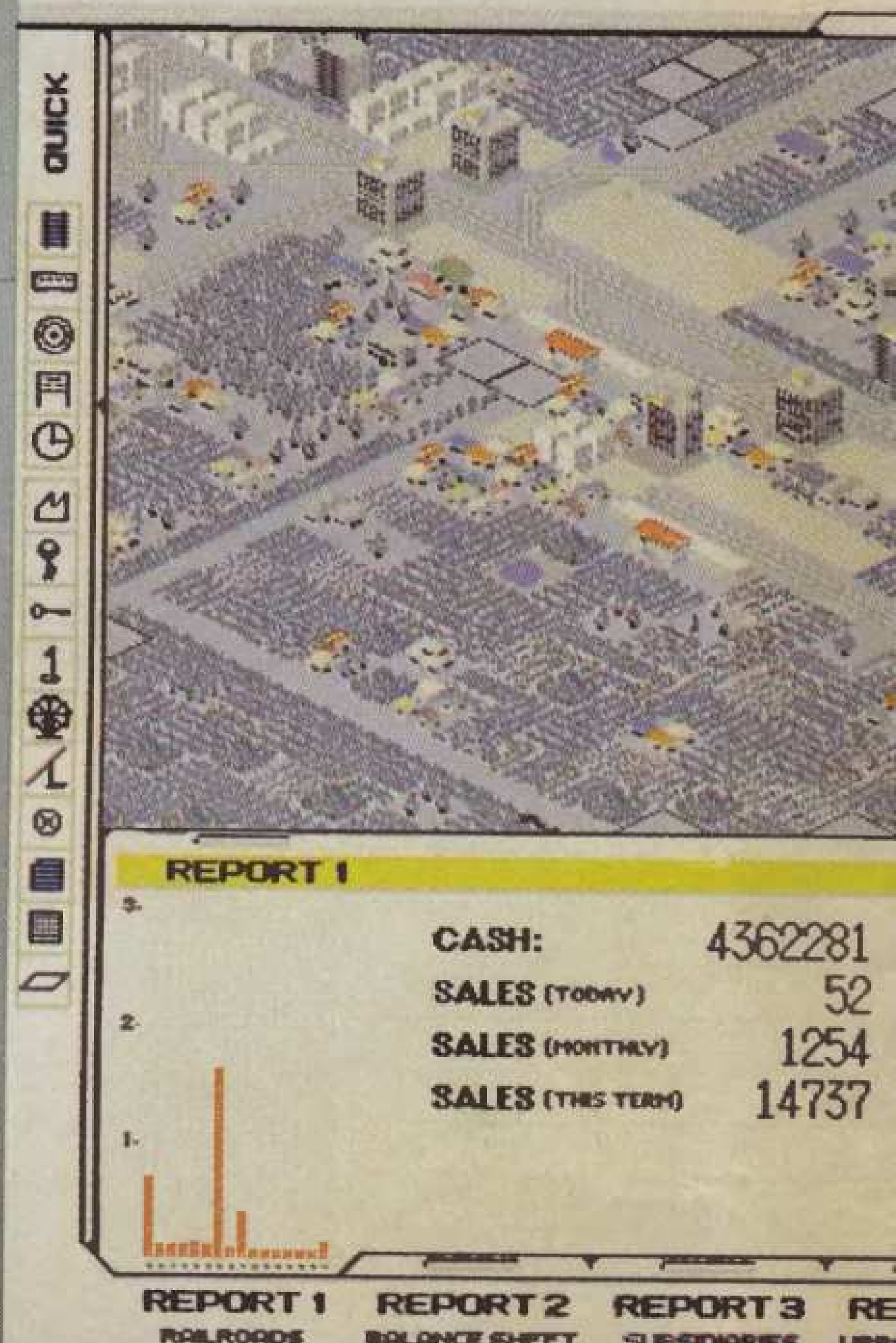
Domy handlowe

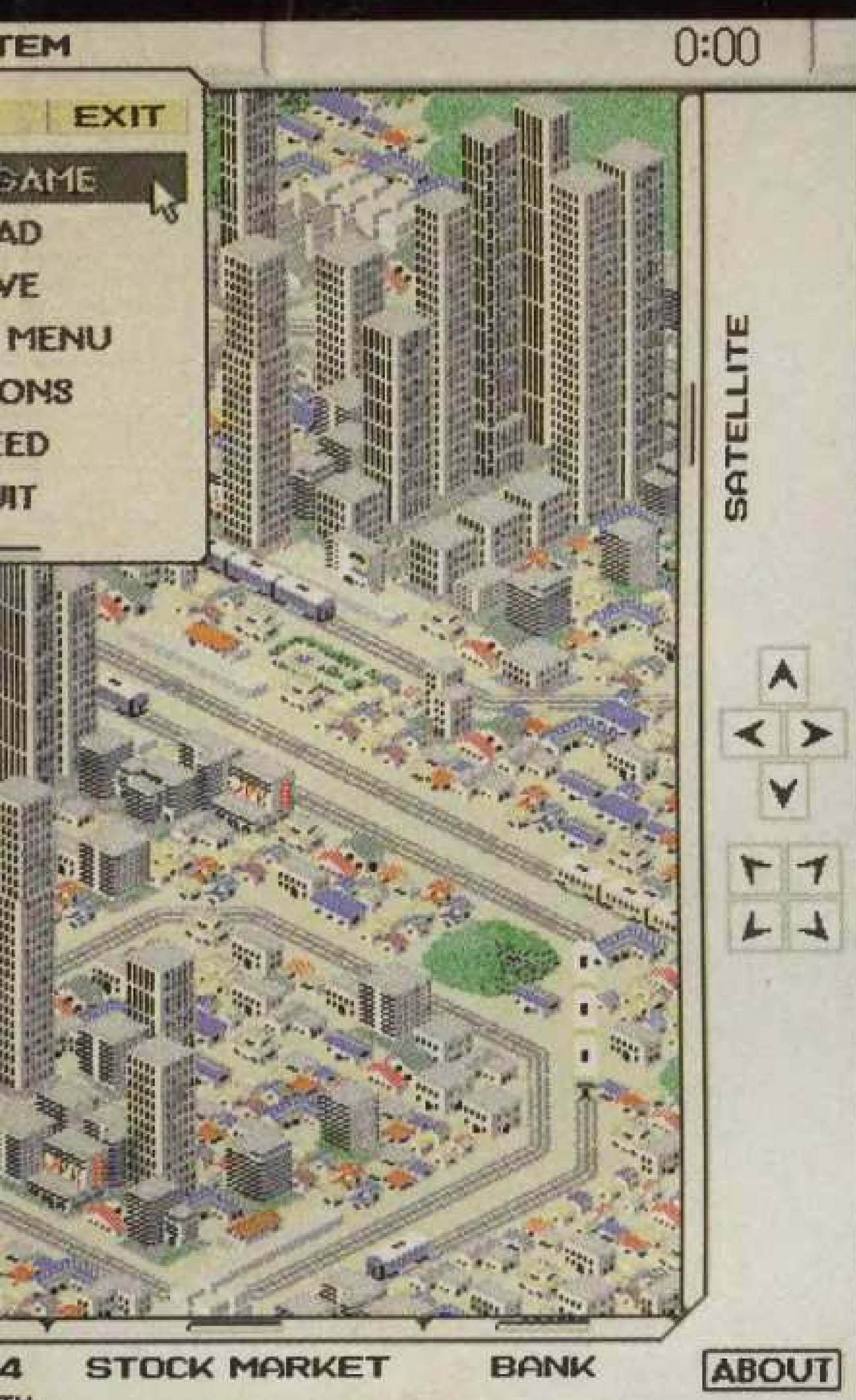
Jedna z najbardziej zagadkowych inwestycji. Duże koszty budowy, natomiast sprzedaż zazwyczaj niewielka. W efekcie, większość nieruchomości tego typu jest deficytowa. Trudno podać jakieś propozycje lepszego ich usytuowania, gdyż domy handlowe budowane w podobnych miejscach "zachowują się" rozmaicie. Chyba lepiej pozwolić niezależnym przedsiębiorcom na prowadzenie tych inwestycji. Inna interesująca możliwość — budowa i natychmiastowa sprzedaż — przynosi to zysk, choć nie zawsze.

Hotele

Następna zagadka. Nie widziałem hotelu, który przynosiłby ja-







we można sprzedać dość szybko po wybudowaniu. W ten sposób łatwo zdobyć sumę znacznie przekraczającą koszty budowy. Jednak pole golfowe może też być długoterminową lokatą kapitału. W jednym i w drugim wypadku jest to kosztowna, ale bardzo opłacalna inwestycja.

W przypadku pól golfowych należy pamiętać, że są to ośrodki czynne sezonowo. Okres ich aktywności rozpoczyna się 1 marca, a kończy 22 grudnia. Poza tym okresem z racji posiadania pola golfowego ponosimy tylko niewielkie straty.

Wesołe miasteczka

Sytuacja przypomina inwestowanie w pola golfowe. Stosunkowo szybko można uzyskać zysk ze sprzedaży oraz dochody. Jednak w tym przypadku obroty nie są tak duże, jak można by się spodziewać po tak kosztownej inwestycji. Wesołe miasteczko warto wybudować... Jednak lepiej nie zatrzymywać go na stałe, tylko poczekać na odpowiedni wzrost ceny i sprzedać z zyskiem.

Ośrodki narciarskie

Trudno znaleźć odpowiednie miejsce na ich lokalizację. Inwestycja niezbyt kosztowna. Przynosi całkiem znośne dochody. Podobnie, jak pola golfowe, ośrodki narciarskie otwarte są tylko sezonowo. W tym wypadku sezon jest jednak znacznie krótszy — od 21 grudnia do 28 lutego.

Stadiony

Inwestycja, która jest chyba najbardziej opłacalna ze wszystkich dostępnych w grze. Niekiedy natychmiast po wybudowaniu można uzyskać kilkumilionowy skok wartości rynkowej obiektu! Czasami cena rośnie powoli przez kilka kolejnych lat.

Budynki mieszkalne

Inwestycja niezbyt kosztowna. Na początku gry warto budować tylko budynki mieszkalne. Jak jednak można się domyślić, dochody także nie są astronomiczne. Dochód ze sprzedaży jest niezbyt wysoki, maksymalnie w granicach 100 tysięcy (minus prowizja i podatek!).

Biurowce

Z biurowcami jest podobnie jak z budynkami mieszkalnymi. Zyski są proporcjonalne do poniesionych kosztów, jednak nieco większe. Biurowce to jedyne budynki, przy budowie których można wybrać nie tylko wygląd zewnętrzny, ale także wysokość.

Działki budowlane

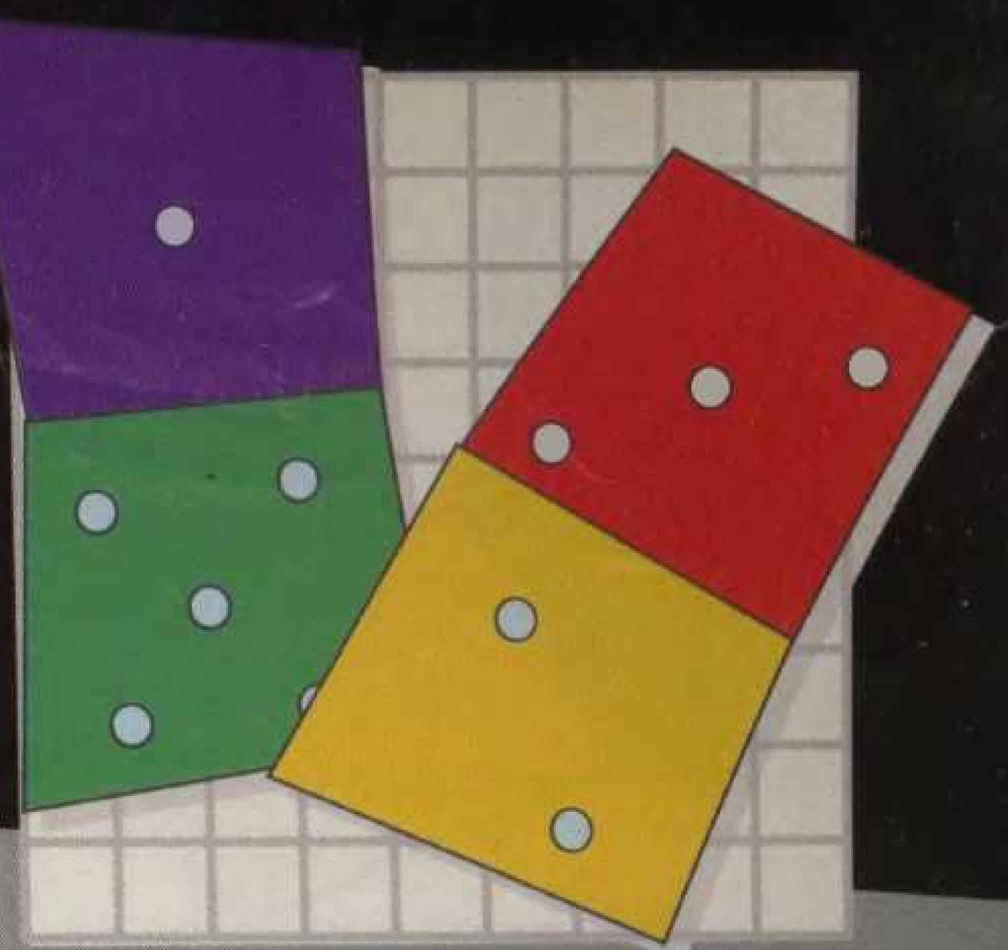
Zyski z zakupu i późniejszej sprzedaży są niewielkie. Warto nabywać działki położone przed i za stacją. Nie opłaca się jednak kupować środkowych działek położonych z tyłu za stacją — administracja miejska wybuduje tam ulicę. Wszystkie nieruchomości umieszczone przy tych ulicach są cenniejsze, niż usytuowane w innym miejscu. Jeżeli planujemy dalszy rozwój kolei, warto zakupić działki (przy nowej stacji) w miejscu, gdzie później będą przebiegać tory.

kieś większe zyski. Najczęściej są one tak niewielkie, że nie wystarczą na pokrycie podatków od nieruchomości. Często też przynoszą straty, nawet w setkach tysięcy! Podobnie, jak w przypadku domów handlowych, zyski może przynieść tylko szybka sprzedaż. Nawet lokowanie hoteli w najbliższym sąsiedztwie stacji nie przynosi specjalnych efektów.

Dodatkowym utrudnieniem przy budowie hoteli są prywatni przedsiębiorcy. Jeżeli zbudujemy hotel, a miejsce jest "obiecujące", to natychmiast pojawia się konkurencja. Nie można wtedy liczyć na krociowe zyski.

Pola golfowe

Jest to inwestycja, która po odpowiednim usytuowaniu przynosi spore dochody. Pole golfo-



Panorama miasta

Ogólny obraz rejonu oraz możliwość "podglądu" dowolnego składu daje opcja Satellite. Przeglądanie informacji o każdym pociągu (typ, liczba wagonów i pasażerów) daje ogólną orientację o sytuacji każdego składu.

Wykorzystując opcję Satellite można lepiej zaplanować przewozy i znacznie ułatwić sobie wymianę składów na dowolnym odcinku.

Finanse

Rozliczenia finansowe — to cztery raporty oraz giełda i bank. Te dwie ostatnie instytucje otwarte są tylko w określonych godzinach (9:00 — 17:00), w dni robocze. Święta są dosyć często, na dodatek niekiedy w dość dziwnych (z naszego punktu widzenia) terminach.

Raport 1 — o kolejach

Jeden z najważniejszych raportów. Kolej powinna stosunkowo szybko przynosić zyski, gdyż stanowi stałe i pewne (choć niezbyt wysokie) źródło dochodu.

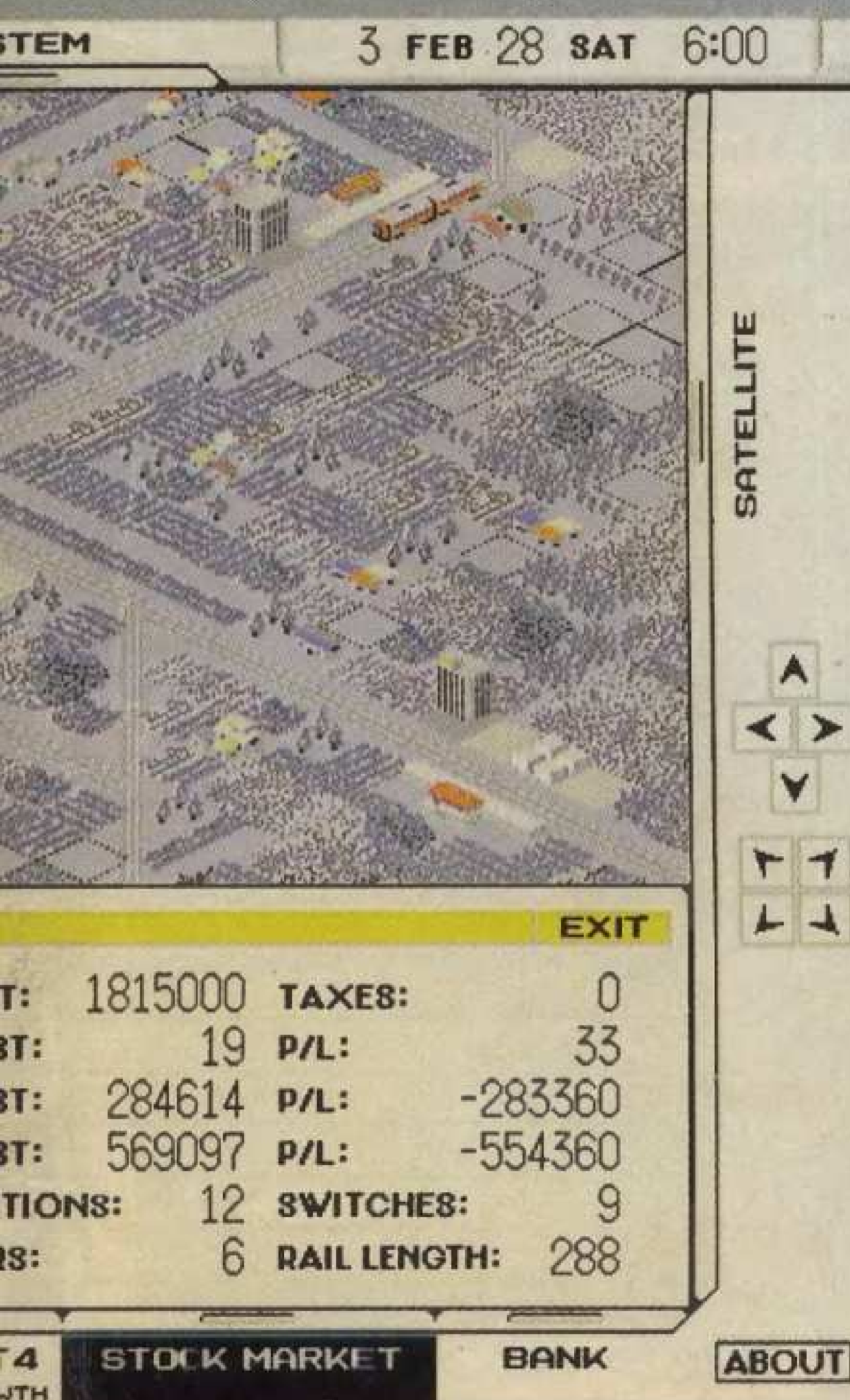
W grze A-Train największe zyski osiąga się z pociągów pasażerskich (odwrotnie niż w rzeczywistości). Towarowe, w większości przypadków, przynoszą straty.

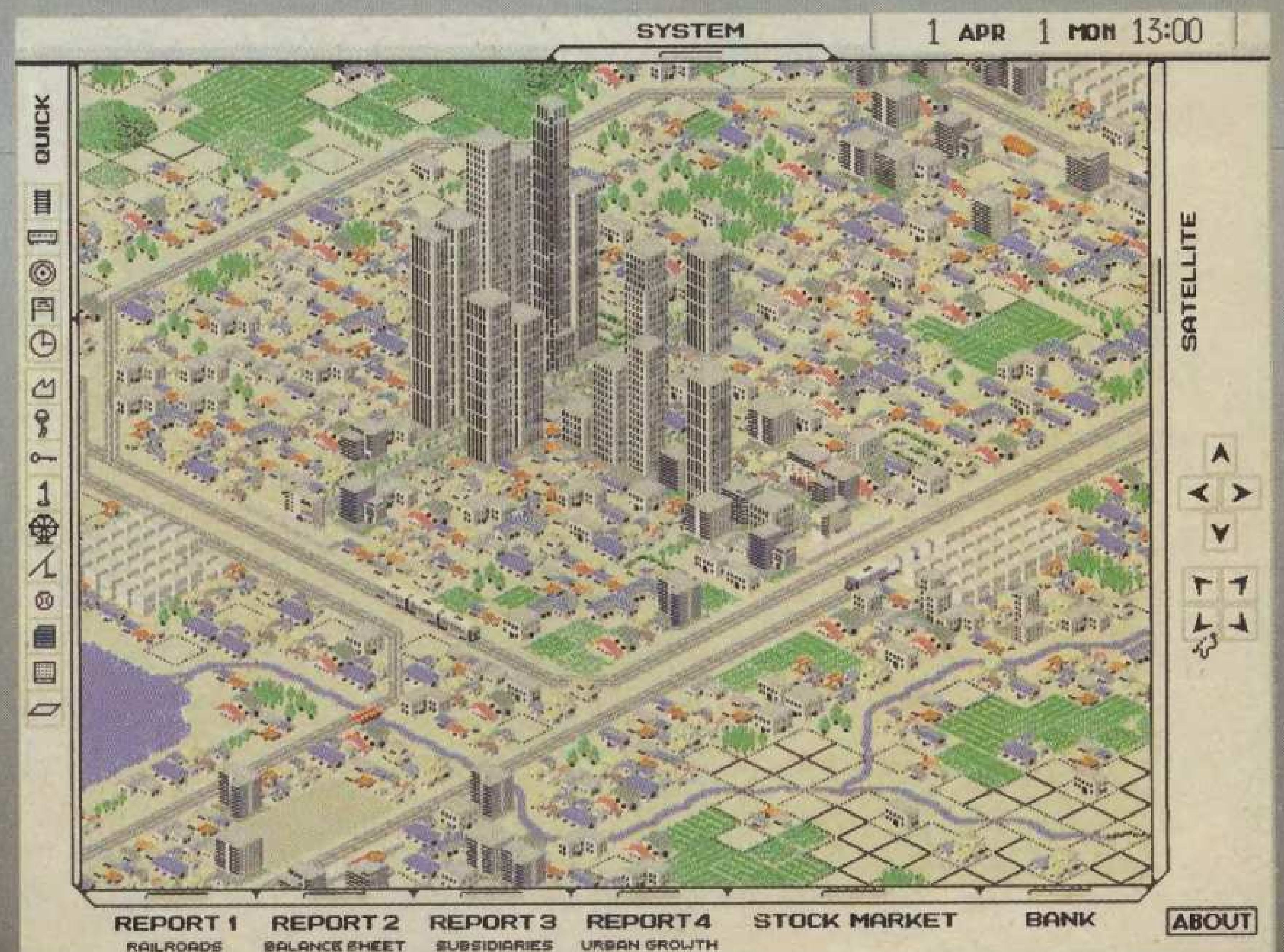
W raporcie, oprócz wysokości funduszy, podane są informacje o obrotach, kosztach eksploatacji, podatkach, a także o liczbie stacji, zwrotnic, pociągów i inne.

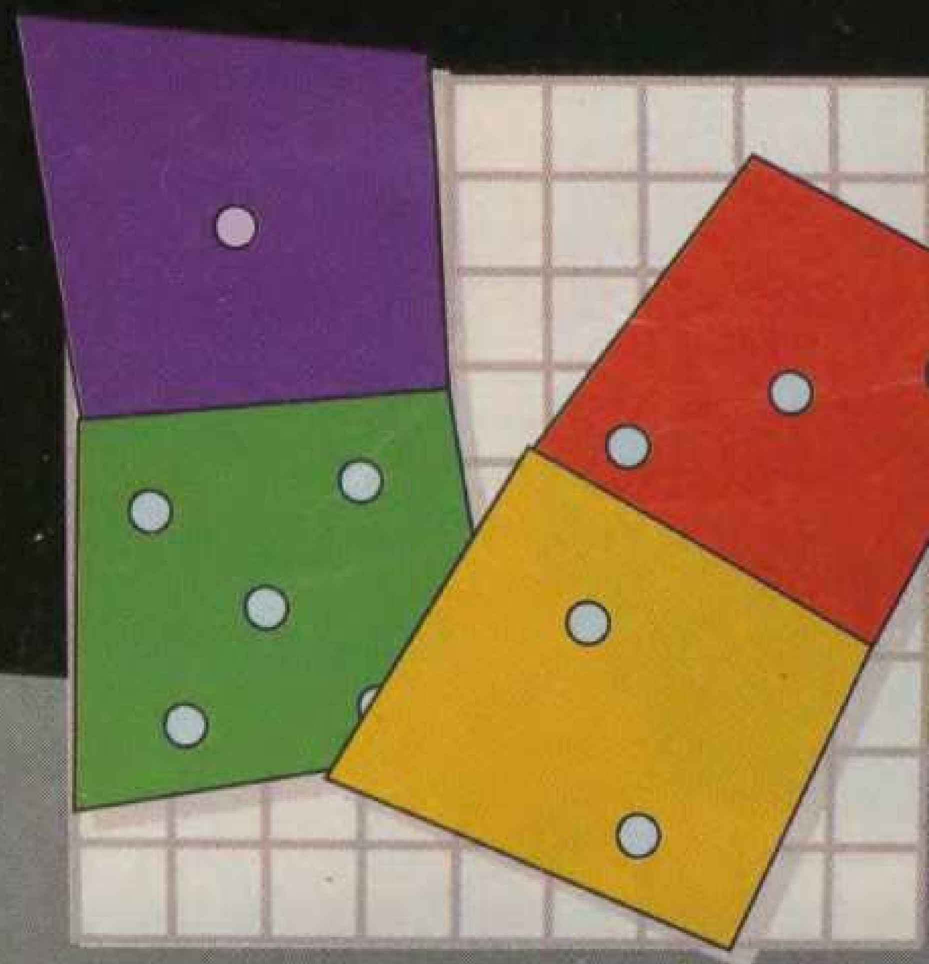
Wielkość obrotów i kosztów eksploatacji przedstawiona jest dla następujących okresów: bieżący dzień, ostatni miesiąc oraz od początku aktualnego okresu rozliczeniowego.

Znajdujący się w tabeli wykres w uproszczony sposób pokazuje zyski (kolor czarny) lub straty (czerwony) z ostatnich miesięcy.

Uzyskanie dochodów z kolei nie jest łatwe. Każda ingerencja w zbudowany wcześniej system (po-







łożenie nowego odcinka torów, postawienie nowej stacji, czy nawet zmiana jednego typu składu na inny) może spowodować znaczne zmiany w opłacalności linii.

Trudno tutaj polecić jakiś sposób na osiągnięcie większych zysków. Warto jednak pamiętać, że w większości przypadków do zapewnienia zysku wystarcza ustawienie odjazdów na wszystkich odcinkach i stacjach na 10:00 lub 12:00. Dochody są minimalne, maksymalnie wynoszą kilka tysięcy miesięcznie. Tylko w przypadku gdy ktoś zbuduje naprawdę bezsensowną sieć kolejową, ta metoda nie przynosi zysku. Aby uzyskać większe dochody, należy ustawić kursowanie pociągów na jednogodzinne przystanki. Jednak do takiego rozkładu jazdy można przejść w momencie, gdy odjazdy "o godzinie" przynoszą ok. 10 tysięcy miesięcznie.

Raport 2 — o finansach

— Aktywa

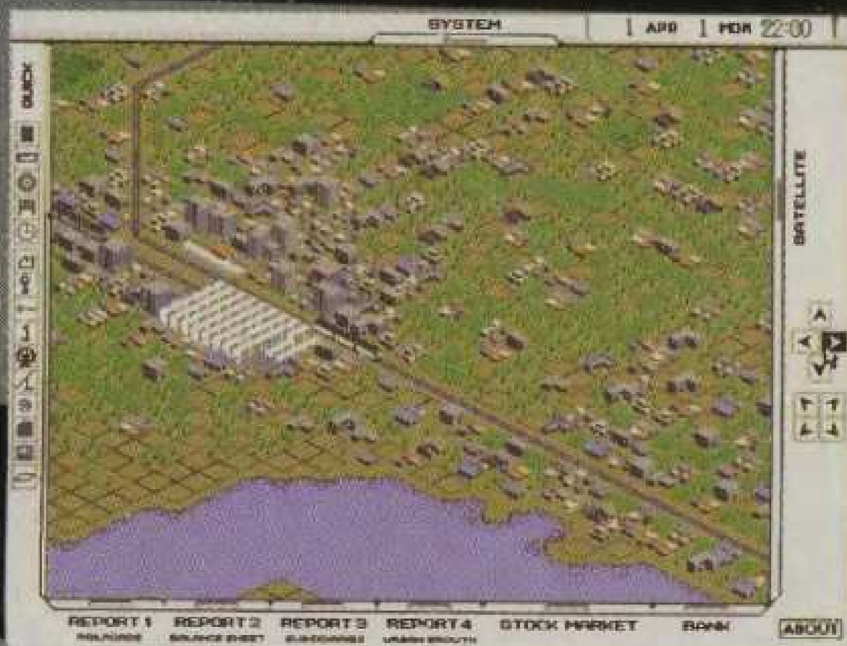
W ich skład wchodzą: koleje, nieruchomości, akcje i działki budowlane. Wszystkie posiadają odpowiednią wartość rynkową.

Posiadacz nieruchomości i papierów wartościowych obciążony jest podatkiem w wysokości 5% ich wartości rynkowej.

— Dochody i wydatki

W tej części raportu podane są sumy uzyskane z działalności gospodarczej oraz kwoty wydane na tę działalność. Wyszczególnione są tutaj dane o:

— działalności kolei;
— nieruchomościach — zyski oraz koszty ich utrzymania;



— handlu nieruchomościami;
— obrocie akcjami;
— handlu działkami budowlanymi;
— dywidendach z akcji;
— wydatkach na prowizje (przy handlu nieruchomościami);
— innych dochodach i wydatkach, np. oprocentowanie pożyczki.

Wszystkie wymienione wyżej pozycje (poza wartością rynkową nieruchomości i papierów wartościowych) sumowane są w ostatniej części tabeli:

— uzyskany dochód lub straty



poniesione z racji prowadzonej działalności gospodarczej;
— podatki od uzyskanego dochodu (aż 50%!);
— zasób gotówki;
— całkowita wysokość podatków, w jej skład wchodzą: podatek od uzyskanego dochodu oraz podatek od nieruchomości i papierów wartościowych.

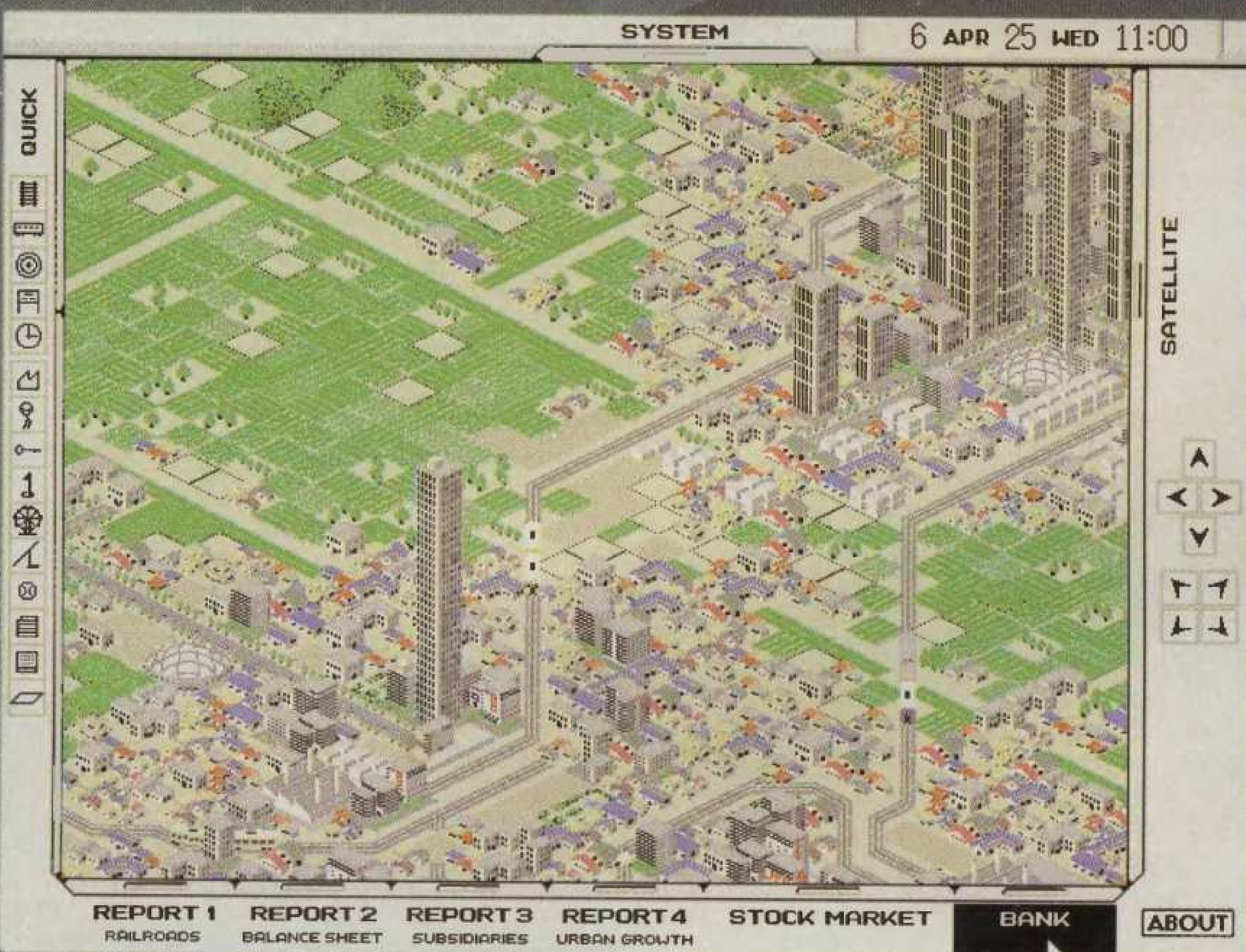
Rozliczenie roczne przedsiębiorstwa wykonuje się na przełomie marca i kwietnia każdego roku. Termin płacenia podatków — 1 czerwca.

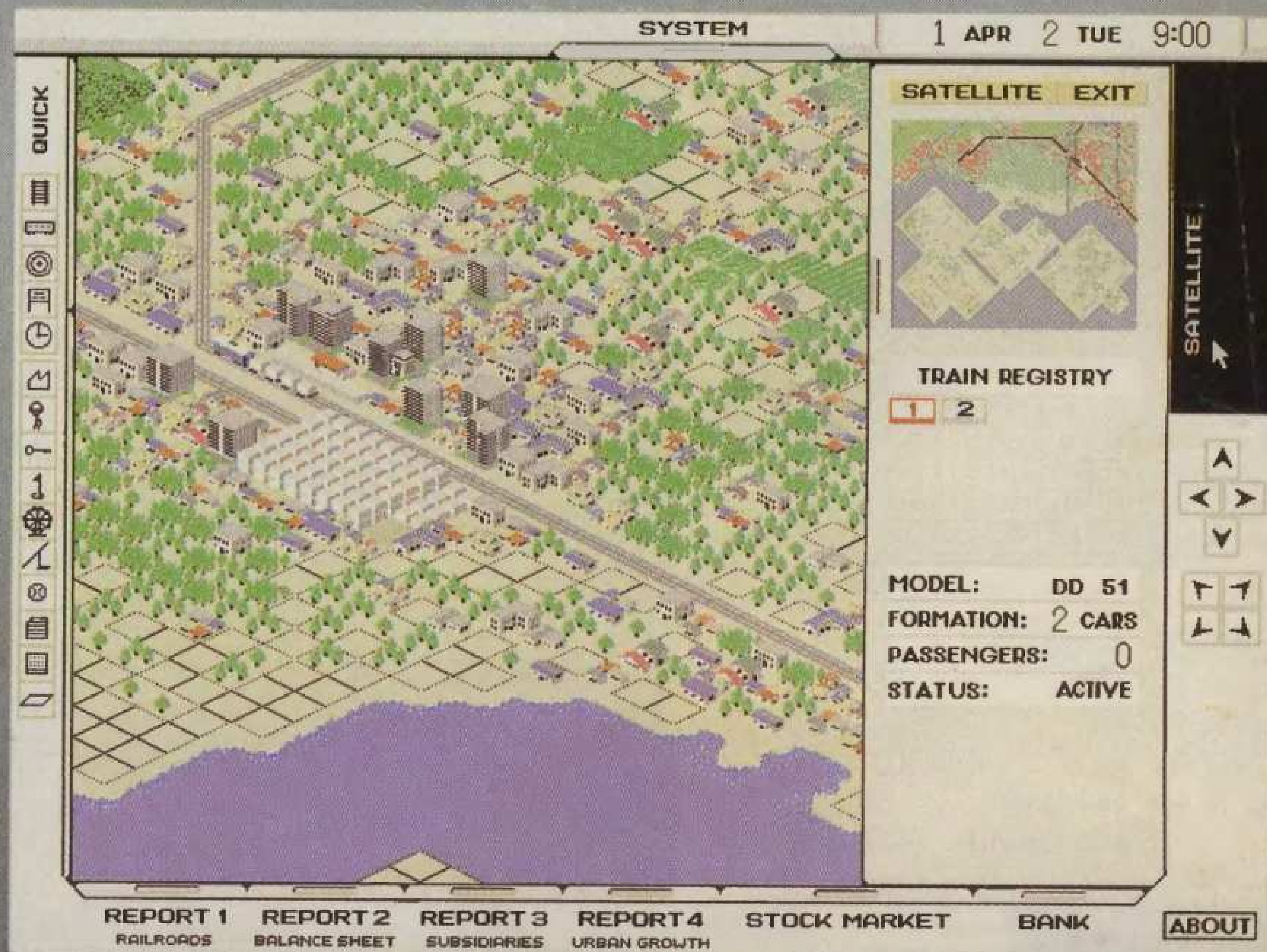
Dywidendy z racji posiadania akcji otrzymuje się 1 lipca. Niestety są to sumy naprawdę niewielkie. Nie wystarczą nawet na pokrycie podatku od posiadanych papierów wartościowych (?!).

Należy zauważyć, że różnica między wartością podatku od nieruchomości i papierów wartościowych, a podatku od uzyskanego dochodu — jest olbrzymia (odpowiednio 5% i 50%). Opłaca się więc inwestować. Szczególnie godny uwagi jest zakup akcji tuż przed 31 marca. W późniejszym okresie (do 1 czerwca) można je sprzedać, aby zapłacić podatek. Mniej opłacalny jest zakup nieruchomości, ponieważ nie zawsze można uzyskać w tak krótkim czasie zysk, który pozwoli spłacić prowizję. Ponadto nie wiadomo, czy w początkowym okresie funkcjonowania jakiejś nieruchomości będzie ona przynosiła dochody, czy straty.

Raport 3 — o nieruchomościach

Raport omawia istniejące w mieście nieruchomości. W odróżnieniu od SimCity, w A-Train działają także niezależni inwestorzy, którzy samodzielnie stawiają różne budynki (dodatkowa zmienna, którą należy brać pod uwagę przy własnych inwestycjach!). Niektóre nieruchomości można od nich nabyć, choć nie zawsze to się opłaca. Można też (zawsze!) sprzedać każdą z posiadanych nieruchomości. Znacznie ciekawsza byłaby sytuacja, w której niezależni przedsiębiorcy sami wyrażali-





A -TRAIN

Artdink & Maxis 1992
Strategiczna
Amiga, IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	70%
Grywalność	80%
Pomysł	95%
Ogółem	85%

by chęć zakupu i proponowali cenę.

Po wybraniu odpowiedniej nieruchomości do zakupu bądź sprzedaży, pojawia się raport informujący o:

— wielkości obrotu dla danej nieruchomości,
— wysokości dochodu, jaki przyniosła,
— jej wartości rynkowej,
— wysokości prowizji handlowej.

Podana wielkość obrotu i dochodu dotyczy ostatniego okresu rozliczeniowego. Wysokość dochodu, to różnica między obrotem, a kosztami utrzymania nieruchomości.

Raport 4 — o rozwoju miasta

Przedstawia ogólne informacje o mieście: wielkość, rodzaj, budżet, liczba mieszkańców, a także w formie wykresu — zmiany wielkości zaludnienia.

Można także zapoznać się z tendencjami rozwoju gospodarczego miasta: koleje, budownictwo mieszkaniowe, biurowce i fabryki oraz inne inwestycje.

Raport ten to dodatkowa informacja o postępach gry.

Operacje giełdowe

Giełda to podstawowe źródło gotówki w A-Train. Widać to szczególnie wyraźnie w początkowej fazie gry, kiedy kolej przynosi raczej straty niż zyski. Jednak nawet później jest to także odczuwalne (szczególnie w momentach, gdy chcemy rozbudowywać miasto).

Kurs kazdej z 24 dostępnych akcji podany jest w postaci wykresu — zmiany w ostatnich 30 tygodniach. Ponadto "uczynny" makler (nie zawsze obecny) informuje o tendencjach panujących na giełdzie. Oczywiście należy pamiętać, że są to tendencje ogólne, a nie odnoszące się do aktualnie zakupionych akcji.

Ekonomia świata, w którym egzystuje A-Train jest bardzo prosta. Ceny akcji na przemian rosną i maleją, a co półtora roku do dwóch lat następuje gwałtowny skok cen do góry (hossa), a zaraz potem znacznie gwałtowniejszy ich spadek (bessa).

Przy zakupie akcji podane są informacje o liczbie zakupionych akcji, ich wartości i wysokości prowizji maklera. Natomiast przy sprzedaży akcji można zapoznać się z ich nazwą, liczbą, ceną w momencie zakupu i aktualną wartością rynkową. Ponadto podana jest ilość posiadanej gotówki i suma wszystkich akcji. Jeżeli posiadamy jakieś akcje, warto codziennie sprawdzać ich kurs.

Mimo prostych zasad funkcjonowania giełdy, nie tak łatwo na niej zarabiać. Po pierwsze, od ewentualnego zysku trzeba odliczyć prowizje maklerskie. Ponadto należy pamiętać o słynnym podatku, który dzieli zysk na połowę!

Całkiem realna jest możliwość, że grając wyłącznie na giełdzie można uzyskać 50 mln i zakończyć grę A-Train bez rozbudowy miasta lub kolei!



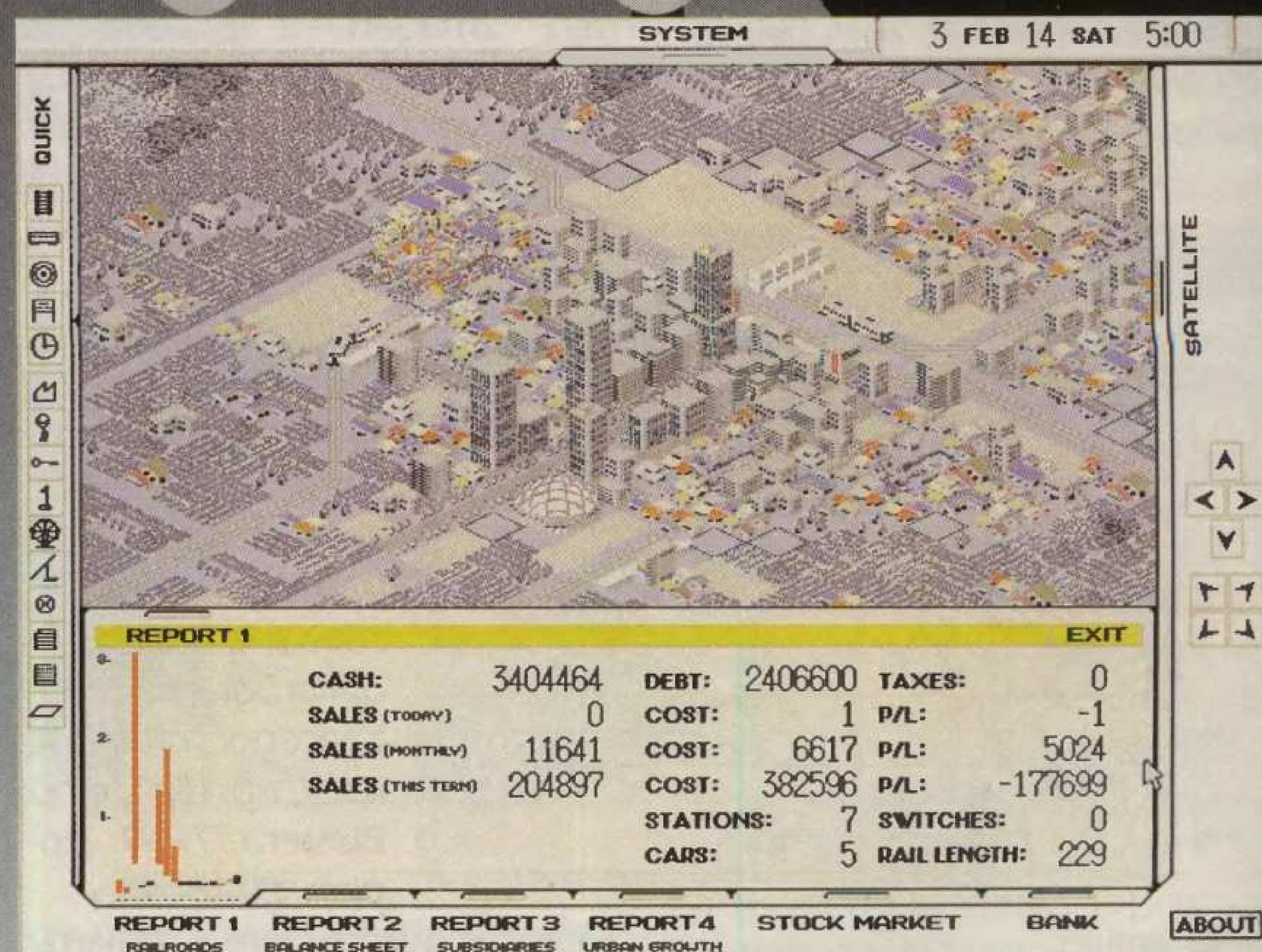
Operacje bankowe

Inaczej mówiąc — pożyczki i ich spłaty. Niestety, nie można odkładać pieniędzy "na czarną godzinę" w formie oprocentowanej lokaty!

Dostępne informacje:

— wysokość oprocentowania pożyczek;
— maksymalna wysokość pożyczki, jaką można zaciągnąć;
— dane dotyczące aktualnej pożyczki (wysokość, oprocentowanie, termin zwrotu);
— wysokość pożyczki bez oprocentowania;
— dokładne informacje o wszystkich zaciągniętych pożyczkach;
— posiadana gotówka;
— możliwość zaciągnięcia nowego kredytu.

Oprocentowanie jest stosunkowo niskie. Jego wysokość zmienia się co miesiąc. Często można spotkać 5% w skali rocznej (raz zetknąłem się nawet z 2%). Dlatego też pomysł zaciągnięcia pożyczki jest doskonały. Oprocentowanie można spłacić już po pierwszej udanej transakcji giełdowej!



Pożyczka umożliwia większe obroty giełdowe oraz znacznie szybszy rozwój kolei, a co za tym idzie — także miasta.

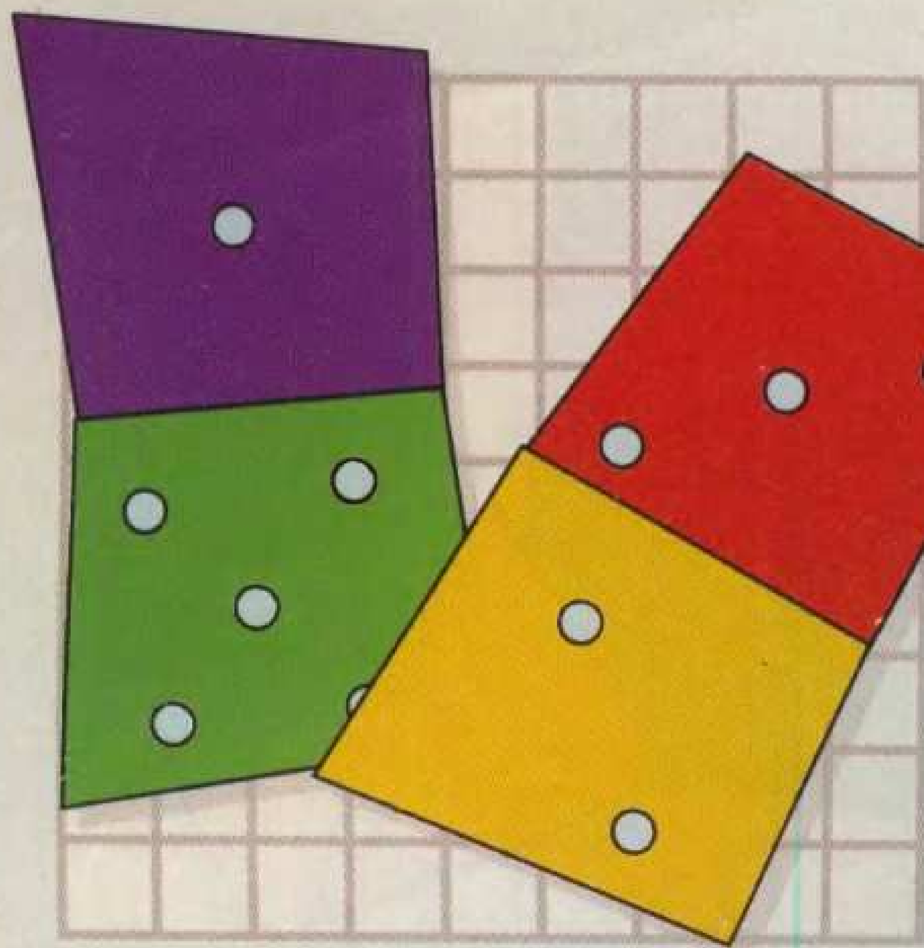
Podsumowanie

Nie jest łatwo uzyskać dochody w grze A-Train i aby tego doczekać, należy być wystarczająco cierpliwym. Na rozwój miasta wpływa rozbudowa kolei, a rozwijające się miasto czyni kolej bardziej opłacalną.

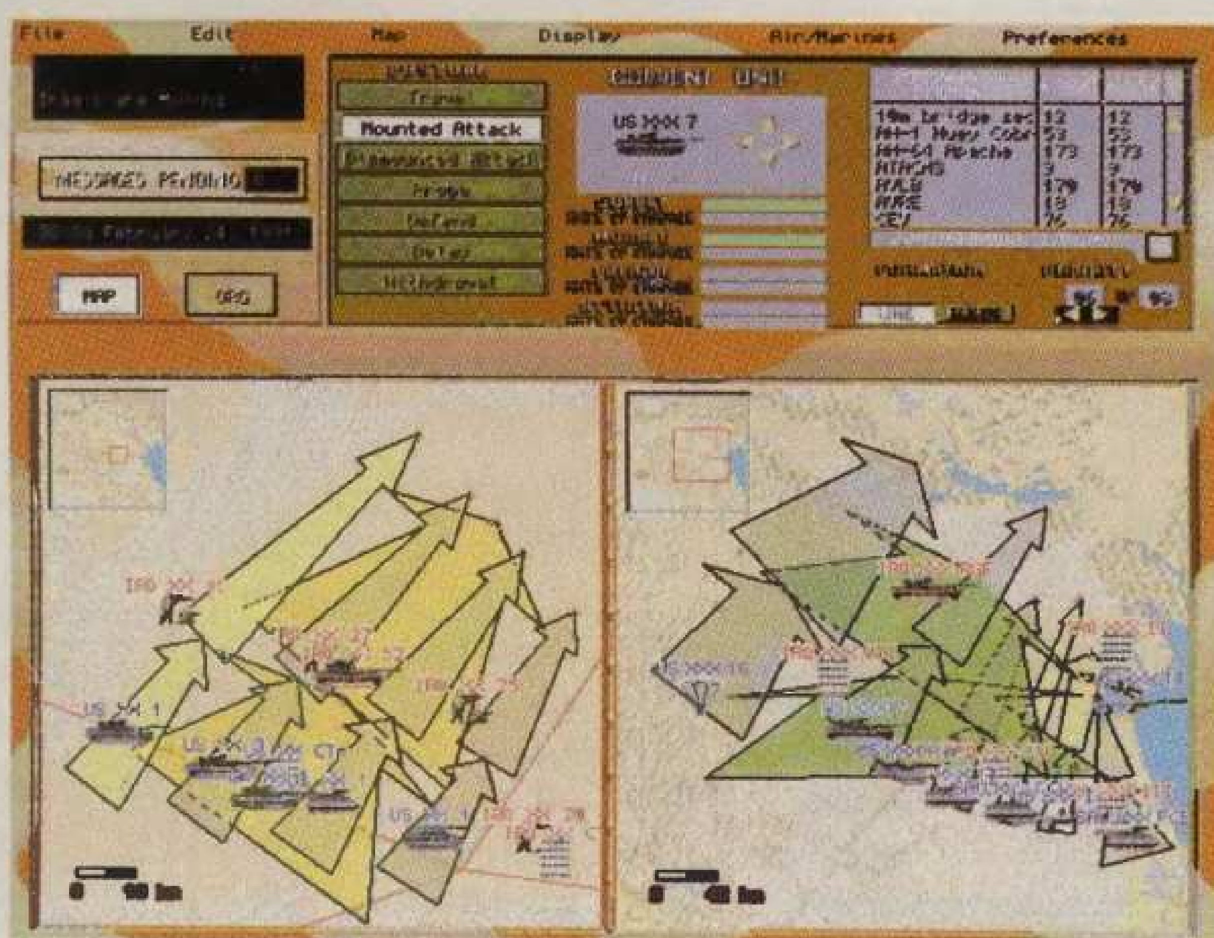
Mimo niewielkiej liczby dostępnych nieruchomości gra nie wydaje się być uboga, czy prymitywna. Ponadto wielką zaletą A-Train jest to, że gra kiedyś się kończy, jest wyznaczony konkretny cel (50 mln), który trzeba osiągnąć. Jest to bardzo istotne, szczególnie w porównaniu ze słynną serią SimCity.

Można mieć wątpliwości co do pewnych rozwiązań zastosowanych przy realizacji opcji dotyczących ruchu kolejowego. Nie bardzo wiadomo, dlaczego nie można ustawić rozkładu na jazdę "od stacji do stacji" — jeżeli tory biegną dalej, pociąg musi dojechać do ich końca. Ponadto zdziwienie budzi fakt, że na stacji (na jednym torze) może znajdować się tylko jeden pociąg. Railroad Tycoon firmy MicroProse przyzwyczaił wiele osób do innych, znacznie wygodniejszych rozwiązań. Ale nie ma rozwiązań idealnych...

Jacek Ilczuk



Patriot jest nowatorską grą strategiczną, wolną od uproszczeń właściwych dotychczasowym programom tego typu. Po pierwsze, precz z tanimi uproszczeniami (np. plansza podzielona na siatkę pól) przeniesionymi na komputery z gier planszowych. Po drugie, maksymalne oddanie realizmu walki. Jest to właściwie symulacja strategiczno—sztabowa. Koncepcja twórców gry była następująca: dać graczom możliwość dowodzenia komputerowymi wojskami jak najbardziej podobnymi (zarówno pod względem uzbrojenia, jak i sposobu działania) do rzeczywistych armii, pozwalając jednocześnie na wprowadzanie



wielu zmian.

Trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że twórcy gry założyli: gracze będą co najmniej emerytowanymi generałami. Być może wystarczy jednak stopień pułkownika... Niewątpliwie nie jest to gra dla "zwykłego śmiertelnika". Co prawda, podręcznik gry zawiera pewne materiały do "szybkiego kursu generalskiego", możliwego do przejścia w 30 minut (teoretycznie). Jednak na opanowanie w średnim stopniu zasad tej gry potrzeba przynajmniej kilku godzin.

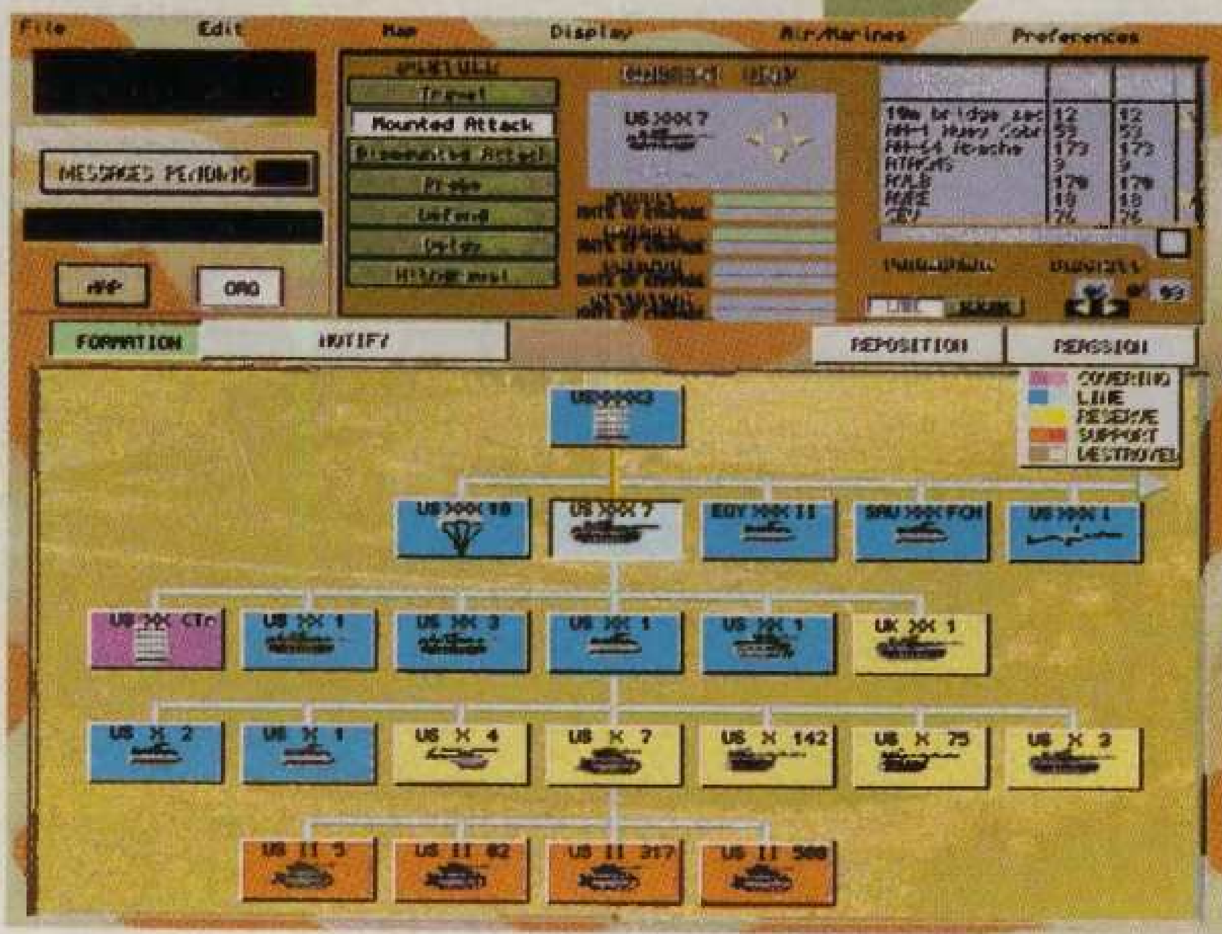
Cała gra opiera się na jednej tylko kampanii wojennej — operacji Desert Storm (wojna z Irakiem o Kuwejt w 1990 r.). Przewidziano jednak wzbogacenie gry o inne scenariusze (w przyszłości).

Patriot nie posiada wspaniałego intro, ale estetycznie wykonana oprawa graficzna całej gry jest bardzo dobra — i to jest najważniejsze.

Za to oprawa dźwiękowa gry, dostępna dla popularnych kart dźwiękowych, jest poniżej wszelkiej krytyki. Całe szczęście, że nie pełni ona istotnej roli w grze. Dla miłośników nocnych zmagań z komputerem, wyposażonym w kartę dźwiękową, dobra rada: jeśli nie chcecie pobudzić wszystkich nadzwyczaj głośną czołówką, to trzeba sporządzić zbiór startowy BAT, w którym zostanie zapisane polecenie dla programu regulującego głośność karty, np. dla Sound Blastera 7—9 stopień głośności.

Uruchomiliśmy grę i stajemy oko w oko z zestawem opcji wstępnych. Najpierw możemy wybrać ustawienie zakresu kontroli działań wojennych. Można zajmować się dowodzeniem na poziomie teatru wojennego lub zejść niżej, np. do poziomu korpusu, dywizji lub brygady. Najlepiej wybrać opcję Custom — można wtedy swobodnie poruszać się po różnych szczeblach dowodzenia.

Następnie wybieramy stronę konfliktu. Gra po stronie irackiej — to coś dobrego dla samobójców, przynajmniej w niektórych scenariuszach. Jeśli już ustaliliśmy kolor naszego munduru, możemy zająć się wyborem... pogody. Im gorsza pogoda, tym słabsze wsparcie lotnicze i rozeznanie w terenie. Może to być również pogoda "historyczna" (jaka była tłem prawdziwej kampanii) lub realistyczna (typowa dla danego



regionu i pory roku).

Istnieje co prawda lista wyboru kampanii wojennych, ale możliwości mamy takie jak klienci Henry'ego Forda — kampania może być najzupełniej dowolna, byleby tylko dotyczyła operacji Desert Storm... Za to scenariuszy — skolko ugodno. I nie wszystkie są historyczne, np. jest atak sprzymierzonych na Bagdad. Dobrze to świadczy o pomysłowości twórców gry.

Działamy kolejno, ustalamy panowanie w powietrzu oraz czas trwania ataku powietrznego, zmiękczającego przeciwnika. Tutaj również mamy do czynienia z typowym humorem amerykańskim — można Irakowi przypisać całkowite panowanie w powietrzu (przykładem angielskiego humoru byłaby możliwość przypisania Irakowi pomocy UFO).

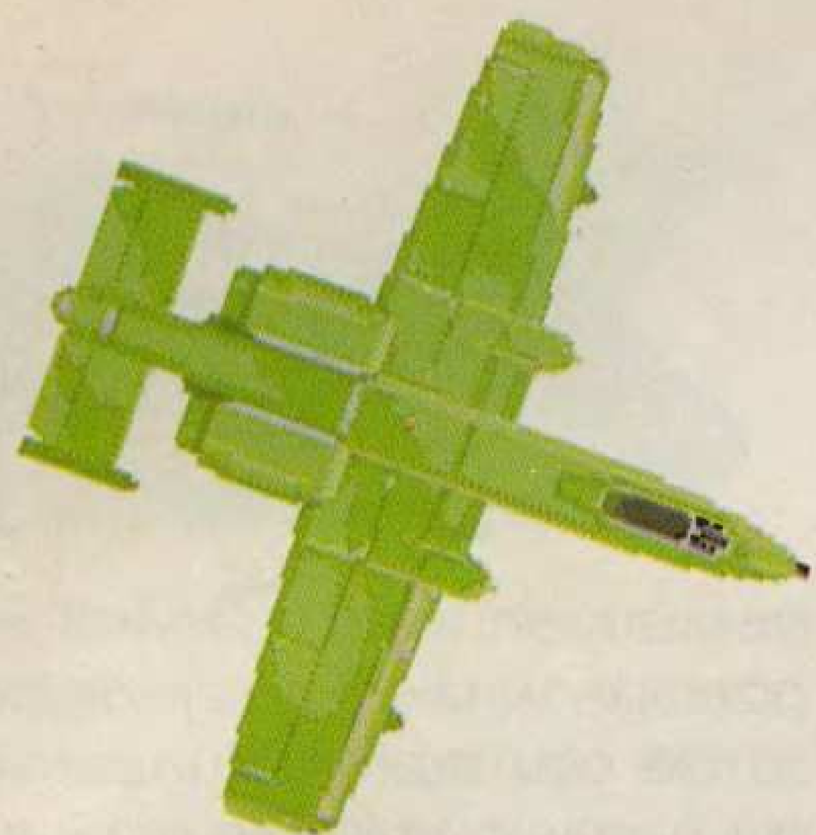
"WOJNA JEST NARZĘDZIEM POLITYKI" — NAPISAŁ GEN. CARL VON CLAUSEWITZ. KIEDY DYPLOMACI KOŃCZĄ SWOJĄ PRACĘ, ICH ROLĘ PRZEJMUJĄ ZAWODOWI WOJSKOWI. I PEŁNIĄ JĄ DO MOMENTU, GDY DYPLOMACI ZNÓW ZECHCĄ ZASIĄŚĆ ZA STOŁEM ROKOWAŃ. W MIĘDZYCZASIE GINĄ LUDZIE I WALĄ SIĘ IMPERIA...

Teraz przyjrzymy się schematowi organizacyjnemu naszych wojsk. Wykonano go w postaci drzewa (tzw. ordre de bataille), gdzie prostokącikami zaznaczono poszczególne oddziały, a gałązkami — ich wzajemne przyporządkowania. Jeśli wszystko nie mieści się na jednym ekranie, to niektóre gałązki są wyposażone w strzałki pokazujące dalszy bieg drzewa. Pozornie drzewo jest proste. Nic bardziej mylnego! To tylko jedna z jego gałęzi. Jeśli wskażemy inny oddział — drzewo się zmieni, ukazując kolejne pododdziały!

Do czego więc służy ordre de bataille? Mamy na nim zaznaczone wszystkie jednostki biorące udział w operacji. We współczesnej wojnie gros prac sztabowych odbywa się, zanim padnie pierw-







TYLKO DLA GENERAŁÓW!

szy strzał. My również mamy taką możliwość i — choć każdy scenariusz zawiera już własne ustalenia oraz przyporządkowania — jako dowódcy możemy dokonywać zmian wedle swego uznania. Nie tylko potrafimy przenieść jakiś oddział pod komendę innego, możemy również zmieniać role poszczególnych jednostek: przenosić je do linii lub odwodu, wsparcia czy ubezpieczenia. Ta sama jednostka będzie inaczej postępować jako oddział liniowy, a inaczej jako grupa ubezpieczająca.

Ogólne zasady rządzące przyporządkowaniem ról oddziałom można przedstawić w czterech punktach.

1. Oddziały ubezpieczenia (Covering) wysuwają się przed własne linie, aby wyszukiwać i wiązać nieprzyjaciela. Polecany typ wojsk: kawaleria pancerna.
2. Oddziały liniowe (Line) — jednostki zdolne do długiej i ciężkiej walki. Polecany typ wojsk: czołgi, piechota zmechanizowana (wykorzystujące wszelkie naturalne cechy terenu).
3. Oddziały rezerwowe (Reserve) — jednostki przewidziane do udzielania pomocy nadmiernie wyczerpanym wojskom. Powinny być szybkie w działaniu, np. przenoszone za pomocą śmigłowców.
4. Oddziały wsparcia (Support) — różne formacje (artyleria, lotnictwo, wojska inżynieryjne).

Pamiętajmy, że zmiany w ordre de bataille możemy przeprowadzać w każdej chwili, ale musi upłynąć trochę czasu, zanim jednostki wykonają odpowiednie rozkazy.

Kto jest smakoszem, ten może podjąć się edycji scenariusza i stworzyć całkiem nowy. Po pierwsze, można zmieniać warunki zwycięstwa. Są one dwojakiego rodzaju — geograficzne oraz militarne. Geograficzne — ustalamy obszary, których zdobycie przez nasze jednostki będzie uznane za warunek zwycięstwa. Militarne — decydujemy, jaki ma być maksymalny procent naszych strat. Każdemu z tych zdarzeń możemy przypisać pewną liczbę punktów zwycięstwa, dla każdej ze stron konfliktu.

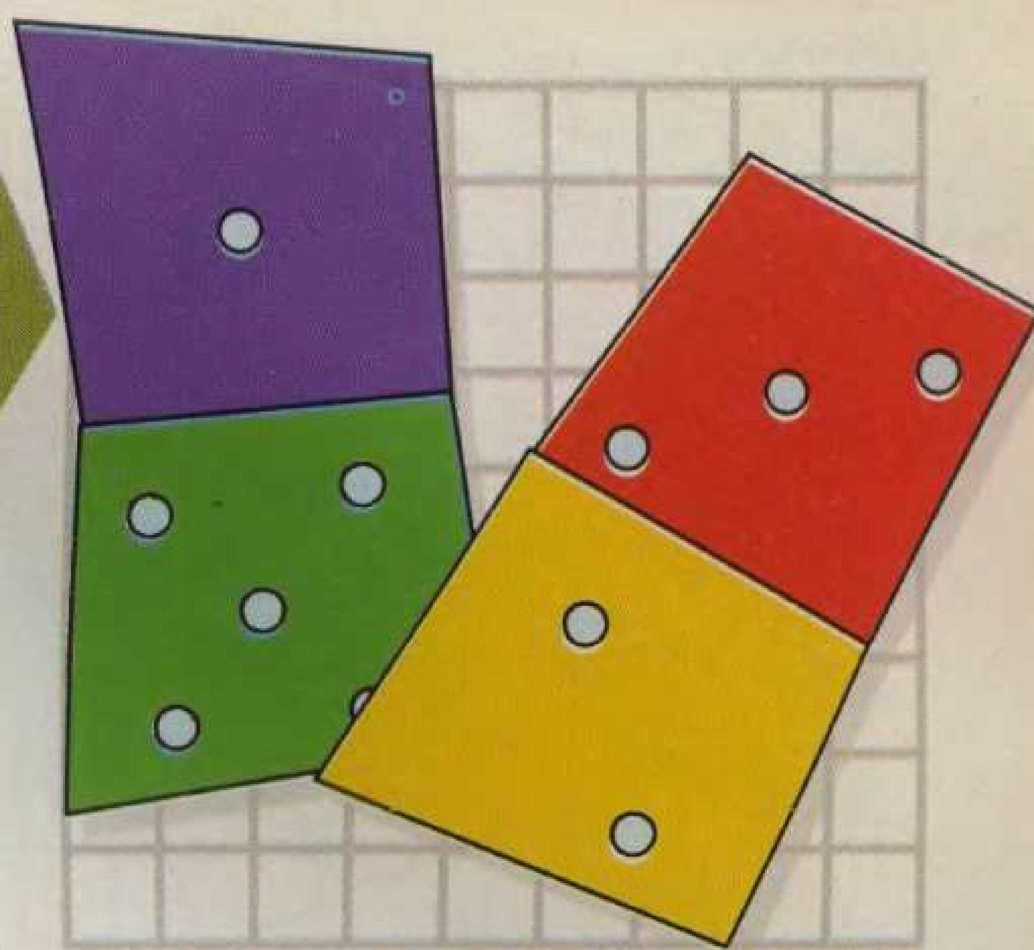


Na tym oczywiście nie koniec. Jeśli zaczynamy od podstaw, to zapewne będziemy chcieli przyjrzeć się uzbrojeniu i wyposażeniu naszych wojsk. Zmienić można tutaj prawie wszystko, np. ja zmieniłem prędkość maksymalną czołgu M1 Abrams na 3000 km/h. Żaden problem! Dorzuciłem jeszcze pancerz o grubości (w przeliczeniu na stal) 6,5 metra i poprawiłem skuteczność ognia (do 255%) oraz jego zasięg (do 100 km). Z takim pojazdem można już czegoś dokonać!

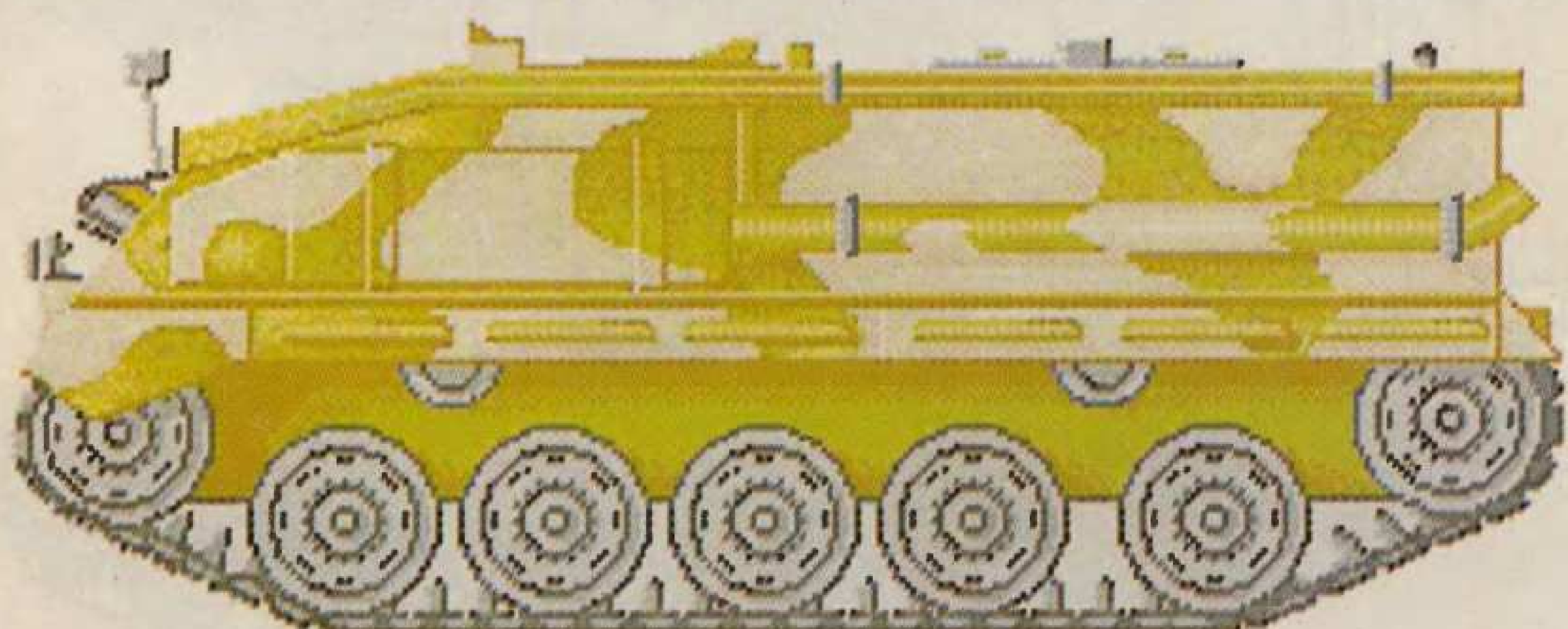
Następnie da się zmienić skład kompanii. Może to być zarówno kompania czołgów, jak i zawartość lotniskowca. Tutaj nasze możliwości są mniejsze — po prostu przydzielamy odpowiedni sprzęt i ustalamy, ile go będzie...

Jak widać, dawne hity w rodzaju pojedynku Phantoma z Messerschmittem (Chuck Yeager's Air Combat) to już przeszłość. Patriot jest "w tym temacie" naprawdę bezkonkurencyjny! Bo pomyślmy, jaka byłaby frajda, gdyby ten biedny Me—109 leciał do walki z Phantomem uzbrojony w rakiety Sidewinder, do tego z szybkością 2,5 Macha?

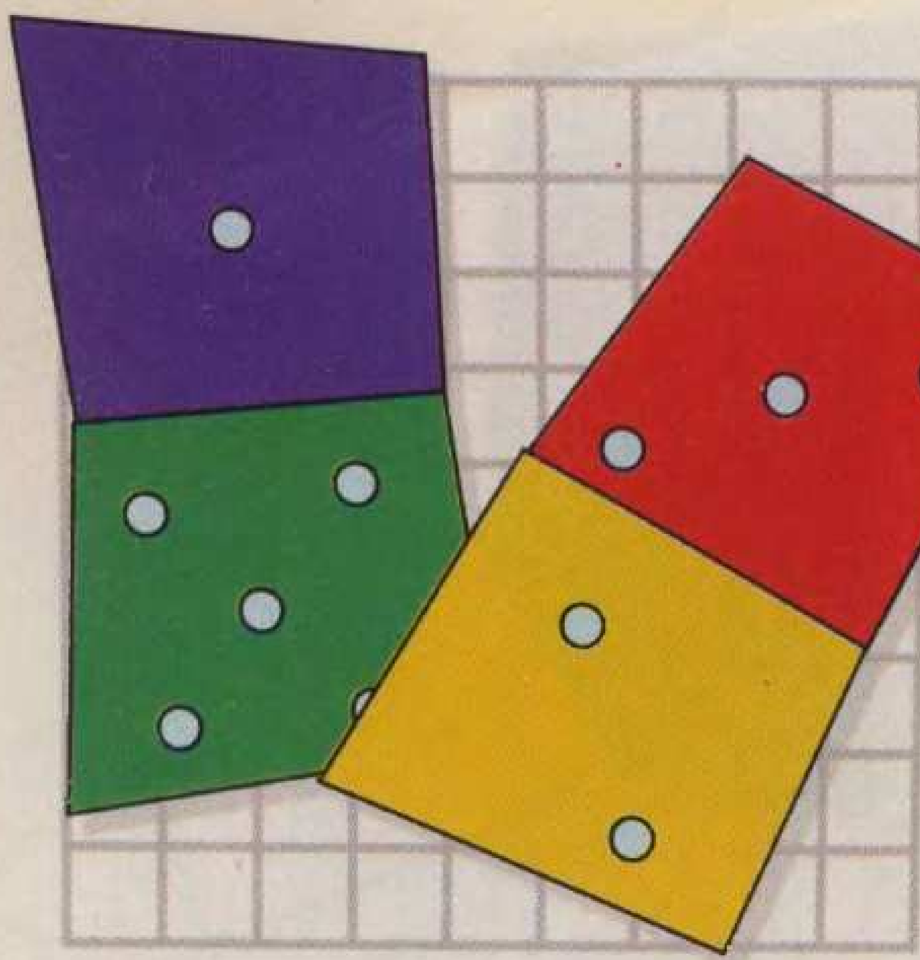
Zaczynamy — rzuca nam się w oczy (chyba, że się uchylimy i unikniemy ciosu) bitewny układ ekranu. Najwięcej miejsca zajmuje mapa. Może być ona pojedyncza lub podwójna. Najczęściej stosuje się mapę podwójną, sprzężoną. Pokazuje ona po prawej stronie wskazany oddział oraz inne oddziały tzw. siostrzane (tego samego szczebla, przyporządkowane jednemu dowództwu wyższego szczebla), a po lewej stronie — wszystkie pododdziały wskazanej jednostki, tzw. dzieci. Jeśli wybraliśmy np. korpus pancerny, to po lewej stronie będą pokazane wszystkie dywizje wchodzące w jego skład. Oczywiście lewa mapa będzie, w porównaniu z prawą, powiększona (chyba że wybraliśmy opcje kontroli mapy blokujące jej skalę). W skrajnym przypadku, na prawej mapie będą zaznaczone tylko armie. Jednak takie zobrazowanie niczego istotnego nam nie mówi, dlatego lepiej zniżyć się przynajmniej o jeden poziom. Źle jest również zagłębiać się zbytnio w szczegóły, chyba że zorientowaliśmy się, iż jakaś jednostka jest w nieprzyjemnej sytuacji i chcemy ją obejrzeć z bliska. Na niskim poziomie mamy bowiem takie zagęszczenie oddziałów, że trudno jest coś sensownego wywnioskować.



W jaki sposób najlepiej orientować się w stanie naszych wojsk? Są zasadniczo dwie możliwości: posługiwanie się złotymi strzałeczkami—trójkącikami obok ikonki aktualnego oddziału (i przeskakiwanie od jednego oddziału do drugiego), albo przejście do schematu organizacyjnego (ordre de bataille) i wskazywanie prostokątów—oddziałów. W obu przypadkach pojawiają się informacje o danej jednostce. Są to dane na temat jej ugrupowania, stanu







oraz liczebności (i zarazem strat zadanych przez nią nieprzyjacielowi).

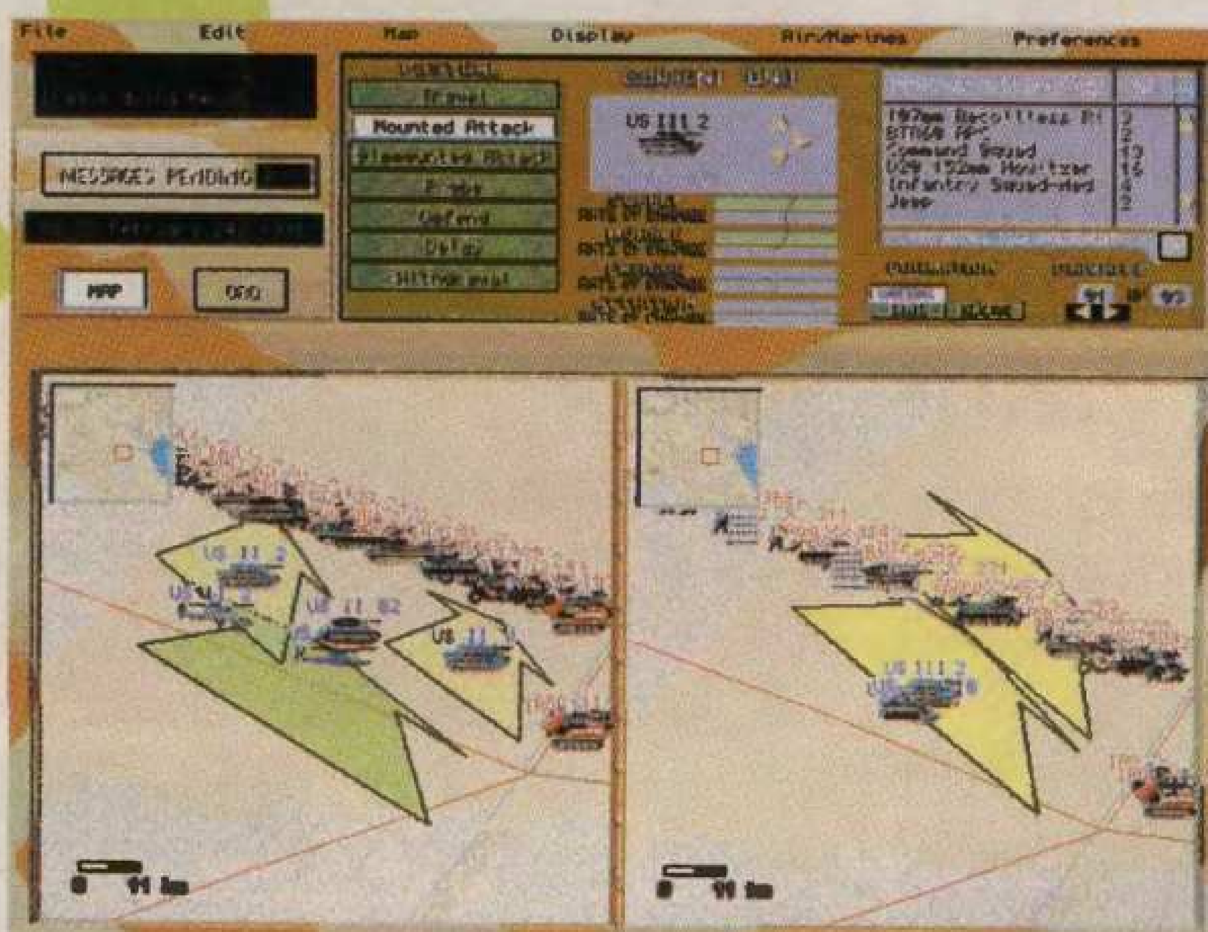
Ugrupowaniem (Posture) nazywamy taki szyk oddziału, który przesądza o jego przydatności w walce lub manewrowaniu. Mamy kilka typów ugrupowań, a każde zobrazowane jest zielonym przyciskiem w oknie gry. Jeden z przycisków jest podświetlony i wskazuje aktualny typ szyku. Wciśnięcie innego spowoduje migotanie wciśniętego klawisza — oznacza to, że dana jednostka właśnie się przegrupowuje. Występuje 7 typów ugrupowań.

1. Ugrupowanie marszowe (Travel) — jednostki poruszają się najszybciej, ale są najbardziej wrażliwe na atak.
2. Atak marszowy (Mounted Attack) — oddziały poruszają się wolniej, gotowe do otwarcia ognia. Wykorzystują tylko broń zamontowaną na pojazdach, inna broń (np. działa holowane) nie jest używana.
3. Atak spieszony (Dismounted Attack) daje najlepsze wyniki. Wojsko jest w pełni rozwinięte, piechota sama podchodzi do nieprzyjaciela — cała broń może być w takim ataku użyta, ale jest to atak wolniejszy.
4. Szyk wypadowy (Probe) — coś pośredniego między atakiem a obroną. Jednostki są ostrożnie wysuwane naprzód, aż do spotkania wroga.
5. Obrona (Defend) to nie tylko zachowanie w obliczu klęski. Ma ona wiele innych zalet: oddziały zajmujące pozycje obronne starają się jak najlepiej wykorzystać ukształtowanie terenu oraz atuty swojego uzbrojenia. Obrona zmniejsza straty i pozwala na jak najlepsze wykorzystanie naszego potencjału, oczywiście kosztem mobilności.
6. Marsz opóźniający (Delay) — wybitnie defensywne ugrupowanie, stosowane przez przegrywających lub bardzo chytrych taktyków! Jednostki wycofując się zastawiają pułapki, walczą z nieprzyjacielem i oddają mu teren w tempie tak wolnym, jak to tylko możliwe. Celem takiej taktyki jest zyskanie na czasie, np. dla przerzucenia odwodów i zmontowania kontruderzenia lub mocnej obrony, albo dla wprowadzenia nieprzyjaciela w błąd i sprowokowania do ataku!
7. Odwrót (Withdrawal), jest to ugrupowanie najmniej godne poważnego dowódcy. Jednostki wycofują się, a straże tylne toczą heroiczne walki z nieprzyjacielem i są skazane na unicestwienie, ale ich poświęcenie ratuje resztę armii.

Pod ikonką aktualnego oddziału znajdują się cztery wskaźniki jego stanu: zaopatrzenie, morale, zmęczenie oraz zużycie. W miarę postępu tendencji negatywnych, paski wskaźnikowe zmieniają kolor — z zielonego na żółty, potem na czerwony. Zmiana koloru na żółty — to sygnał, abyśmy zainteresowali się daną jednostką. Kolor czerwony — to alarm! Jeśli nie chcemy, aby nasz oddział został zniszczony, musimy go wycofać i sięgnąć po odwody dla uzupełnienia linii frontu.

Obok, pod winietką Formation, znajdują się przyciski tych formacji, które mogą być zastosowane do danego oddziału: minimalnie są dwa, maksymalnie cztery. Wybieranie typu formacji przebiega identycznie jak ustalanie ugrupowania. Również wtedy wybrany przycisk miga tak długo, aż rozkaz zostanie wykonany.

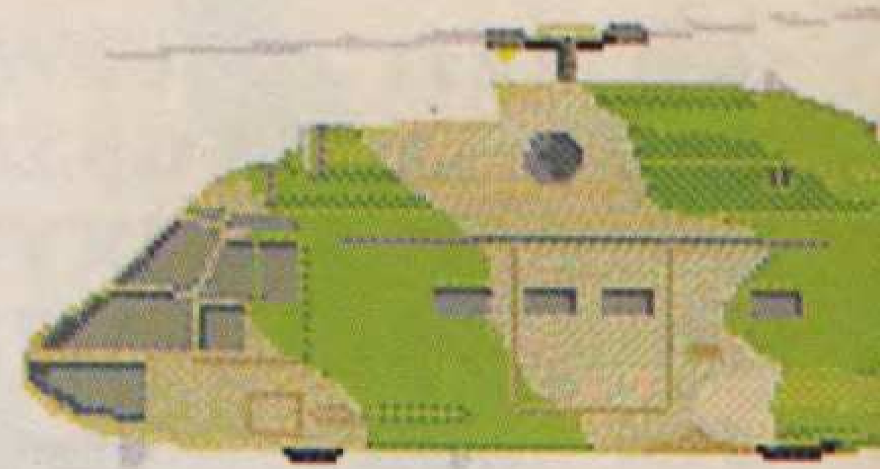
Na prawo od przycisków formacji jest licznik priorytetu (Priority). Pozwala on na przypisywanie wszystkim siostrzanym jednostkom miejsc w kolejce do uzupełnień i wsparcia lotniczego. Im wyższy priorytet, tym lepiej dla danej jednostki — oddziały o największych priorytetach są zaopatrywane i wspomagane przez lotnictwo w pierwszej kolejności. W praktyce największy priorytet najlepiej przypisać jednostce, która ma (teoretycznie) wykonać najcięższe zadanie, albo jednostce, która jest aktualnie najbardziej po-



trzebująca (ma duże braki w zaopatrzeniu, niskie morale, itp.).

Z boku znajduje się lista wyposażenia danego oddziału, a w niej dwie kolumny: pierwsza pokazuje ilość sprzętu na początku walki, druga — aktualnie posiadanego. Można więc zorientować się, ile ubyło. Jeśli wciśniemy przycisk pod listą, przejdziemy do zestawienia zniszczonego (lub zdobytego) przez daną jednostkę uzbrojenia nieprzyjacielskiego.

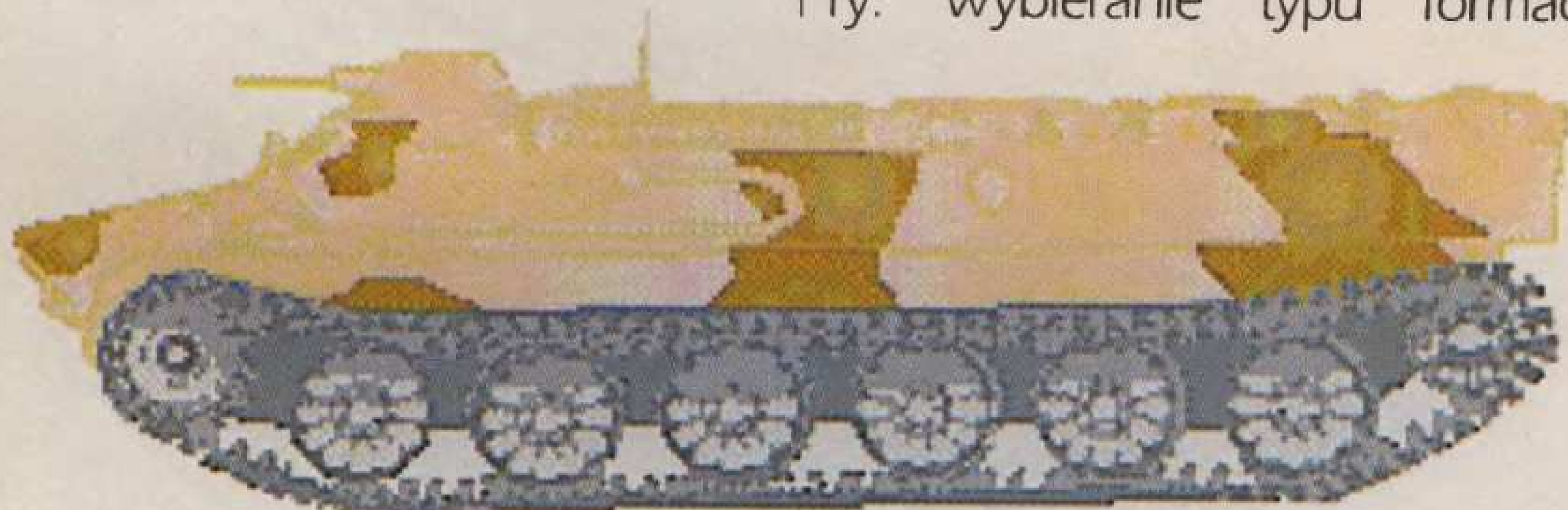
Cała gra składa się z tur, a każda tura z kilku faz. Pierwsza faza to wykonanie ruchu — najpierw przez jedną, potem drugą stronę. Następnie rozpoznanie, ostrzeliwanie, wsparcie powietrz-

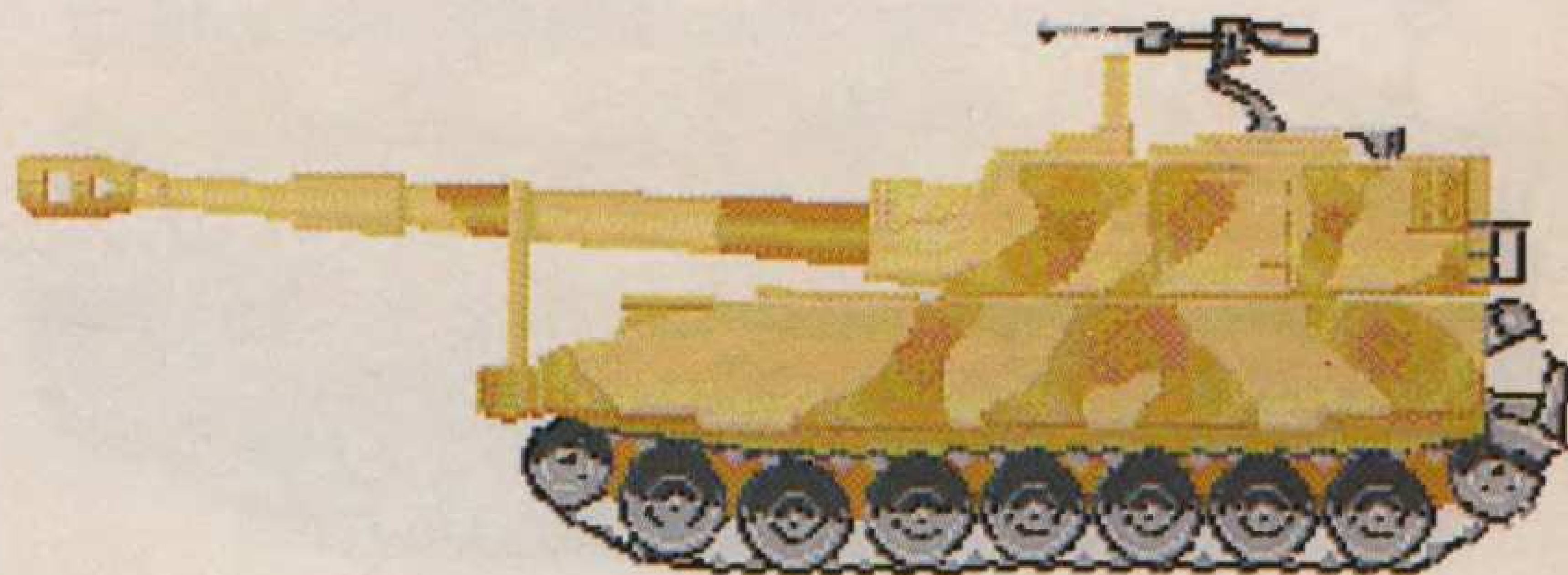


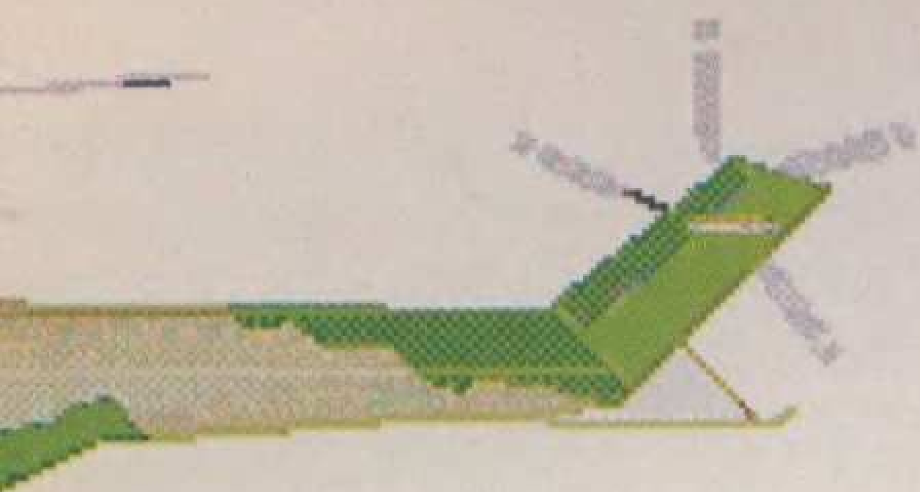
ne i uzupełnianie zasobów — na przemian w takiej samej kolejności dla obu stron. Po uzupełnieniach czas przeskakuje o 15 minut i wszystko zaczyna się od nowa. Przy niewielkich scenariuszach gra toczy się błyskawicznie, przy dłuższych mamy czas na przemyślenia.

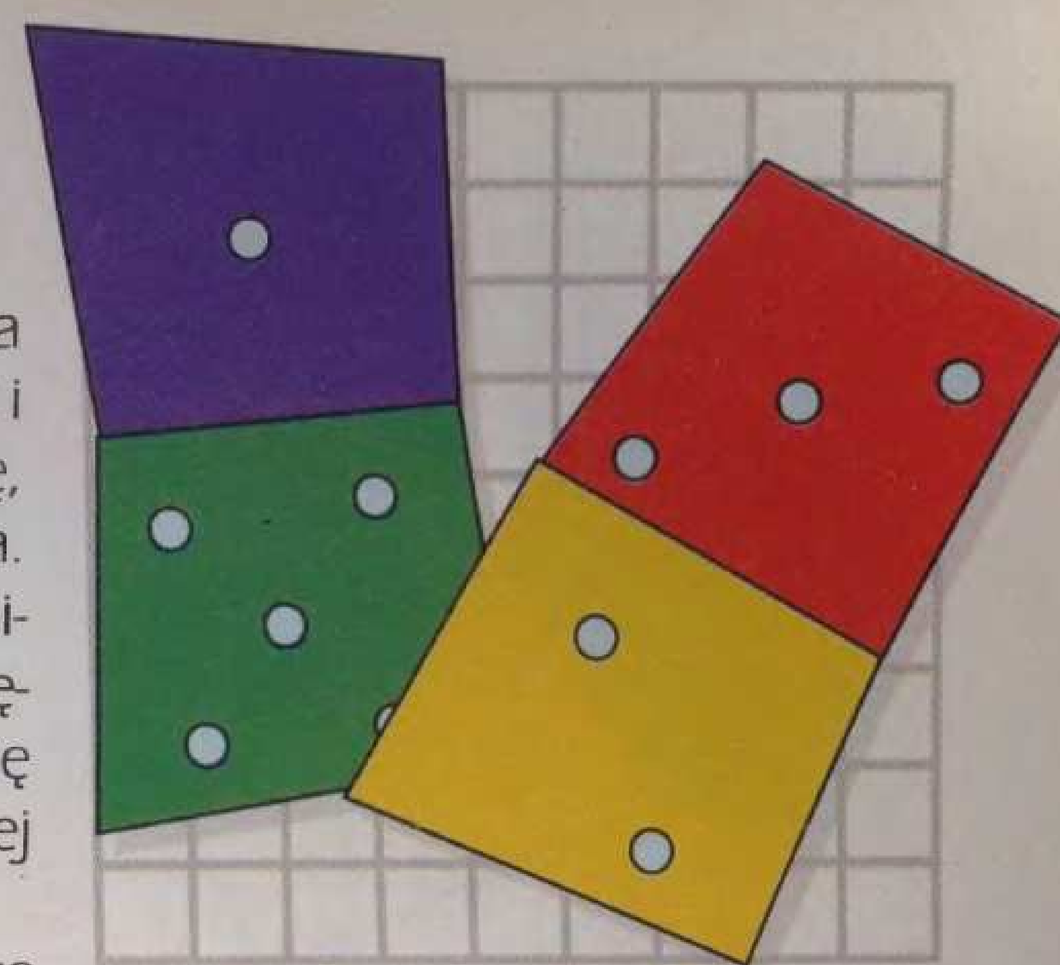
Sterowanie przemieszczaniem oddziałów to kluczowa umiejętność w grach strategicznych. W Patriot rozwiązano to nowatorsko: widoczne są ogólne kierunki natarcia lub przemarszu, natomiast decyzje co do konkretnych posunięć taktycznych, otwierania ognia, itp. — są w gestii dowódców poszczególnych oddziałów. Nie zajmujemy się wskazywaniem celów ataku! Wyjątek stanowi planowanie wsparcia lotniczego — ustalamy wtedy liczbę samolotów lub śmigłowców oraz cel uderzenia. Ataki wsparcia lotniczego odbywają się co jakiś czas, zależący od liczebności danej formacji.

Aby przesunąć oddział w innym kierunku możemy zrobić jedną z trzech czynności: zmienić zasadnicze cele marszu, inaczej ustawić punkty węzłowe drogi lub też przerobić granice obszaru przypisanego danej jednostce. Najprościej jest zmienić kierunek strzałek obrazujących główne marszruty oddziału. Są dwie takie strzałki: dla zadania bliższego oraz dalszego. Jednak swobodne zmienianie kierunku nie zawsze jest









możliwe — musi się bowiem odbywać w ramach przydzielonego danej jednostce pasa terenu. Dlatego najłatwiej zmieniać te ustawienia dla jednostek dużych, mających największe obszary działania, a najtrudniej dla najmniejszych, które poruszają się po wąskiej ścieżce.

Najtrudniej przestawia się granice pasów terenu. Możliwe jest to w trybie Unit Boundaries. W ten sposób można np. dokonywać operacji koncentrowania wojsk w celu wykończenia okrążonego przeciwnika.

Zasadniczą wadą Patriota jest zwalenie obsługi zbyt wielu czynności na jednego dowódcę (gracza). Gdyby można było przydzielać konkretne zadania naszym komputerowym adiutantom (np. przeglądanie stanu oddziałów lub wykonywanie całych serii manewrów okrążających daną grupę wojsk nieprzyjaciela), to Patriot byłby grą idealną! Zresztą, całkiem niedawno istniała jeszcze możliwość filtrowania komunikatów przekazywanych przez zaznaczone wcześniej jednostki — można było np. dowiadywać się wyłącznie o ekstremalnym ich zużyciu. Niestety, taka opcja została usunięta, ale jej opisu autorzy nie zdążyli wykreślić z podręcznika! Można się o tym przekonać w trakcie gry, albo z załączonej broszurki z dodatkowymi uwagami.

Czy są jakieś cudowne recepty na zwycięstwo? Nie ma, wszystko zależy od konkretnej sytuacji na polu walki. Swoją drogą, przydałaby się opcja załączania podpowiedzi, np. jakie posunięcia (zdaniem komputera) byłoby najlepiej wykonać. Zupełnie tak, jak to jest w programach szachowych, czy brydżowych...

Użycie prawego przycisku myszy może być uważane za rodzaj pomocy, jednak uzyskuje się wtedy wyłącznie informacje techniczno—wywiadowcze (opis danego przycisku, opcji, czy stan wrogiego oddziału).

Kilka uwag praktycznych:

— Grając po stronie koalicji raczej nie będziesz ponosił wielkich strat, możesz więc nie zajmować się stanem swoich wojsk.

— Możesz wykorzystywać śmigłowce transportowe do przewożenia piechoty, pozwoli to na przeskoczenie jakiegoś odcinka na linii marszu. Oczywiście, możesz "wyprodukować" piechotę poruszającą się, np. z szybkością ekspresu — zależy to tylko od Twojej inwencji oraz... wolnego czasu.

— Wojskowa zasada ekonomii sił głosi — na danym odcinku frontu należy mieć (choćby chwilową) przewagę nad nieprzyjacielem. Tylko w takim wypadku możliwe jest zadanie mu dużych strat. Najważniejsze jest osiągnięcie celu bitwy lub kampanii, a nie minimalizacja strat własnych.

— Staraj się zrozumieć na czym polega cel danej bitwy, na szczęście język wojskowych jest krótki i precyzyjny.

— Staraj się, aby Twoje wojska miały maksymalną mobilność i zawsze przejmuj inicjatywę, jeśli sytuacja na to pozwala. Nie czekaj na ruch przeciwnika — działaj szybciej! Jeśli będzie musiał dostosowywać się do Twojej strategii, to łatwiej go wymanewrujesz.

— Korzystaj jak najczęściej ze wsparcia lotniczego, chyba że chcesz je szerzej wykorzystać w innych operacjach (w przyszłości).

— W wielkich scenariuszach łatwo jest ponieść nieco ponad 5% strat i nie zająć danego terenu. Może się więc zdarzyć, że komputer nie ogłosi zwycięzcy, mimo zniszczenia 99% sił nieprzyjaciela! Nie przejmuj się tym, następnym razem możesz tak ustawić warunki zwycięstwa, aby mogło być ono ogłoszone przy 6—8% strat. W grze założono znacznie lepsze przygotowanie bojowe Irakijczyków, niż było w rzeczywistości. Przecież w prawdziwej wojnie z Irakiem koalicja straciła tylko stu kilkudziesięciu ludzi!



Patriot jest niewątpliwie kamieniem milowym w rozwoju gier strategicznych, ale kamienie milowe z reguły nie są wyszlifowane na wysoki połysk. Mimo pewnych wad, Patriot dużo zyskuje przy bliższym poznaniu, mogę więc śmiało polecić tę grę wszystkim miłośnikom strategii wojennej. Zanim jednak zdecydujemy się na kupno tej gry, zastanówmy się, czy posiadamy odpowiedni komputer. Minimum to: 386SX, SVGA, 4 MB RAM, wolne 7 MB dysku twardego, ale uprzedzam, że nawet na 486/50 MHz gra działała czasami wolno. Z moich doświadczeń wynika, że co najmniej 2,5 MB pamięci EMS jest najlepszym rozwiązaniem — gra działa wtedy najszybciej.

Koniec odprawy, powodzenia!

Maciej Warzecha

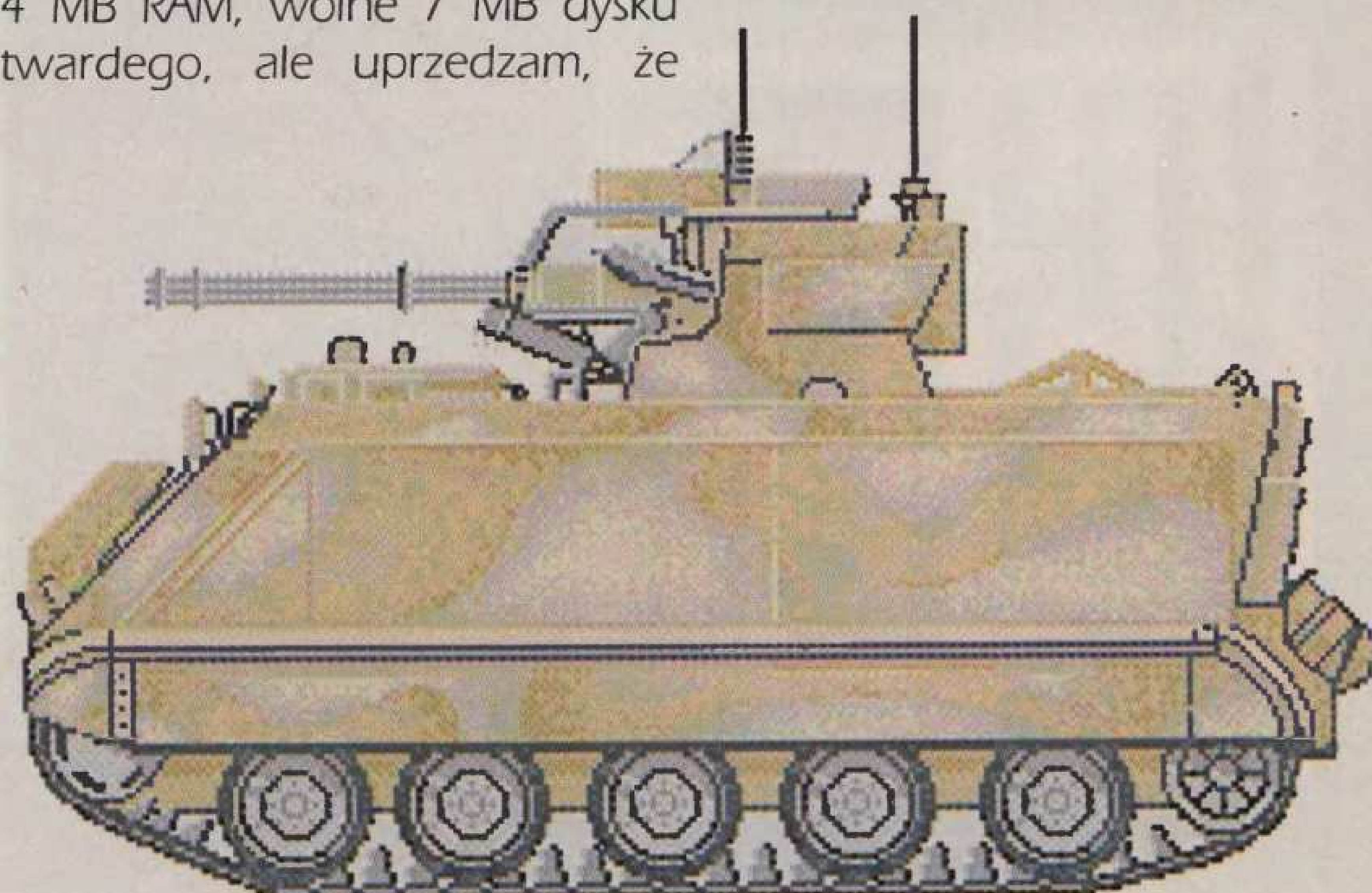
Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

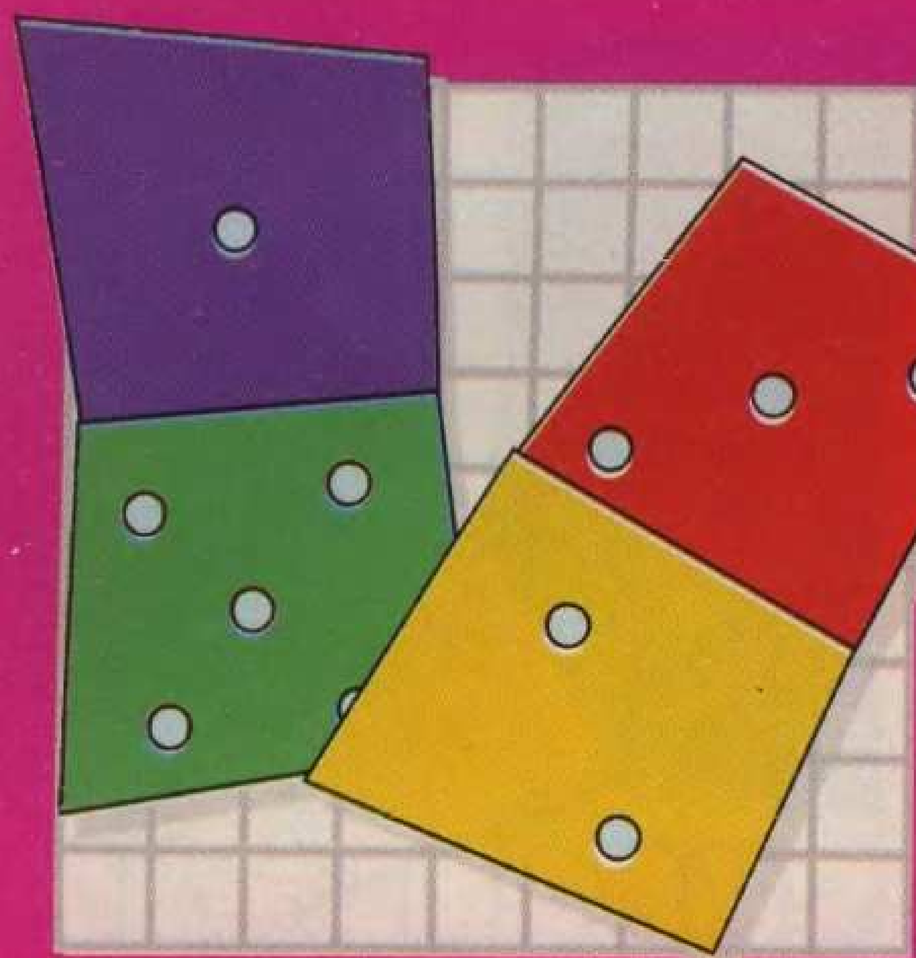


PATRIOT
Three - Sixty 1993
Strategiczna
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	50%
Grywalność	75%
Pomysł	100%
Ogółem	95%











PERIHELION
WALKA ZE ZŁEM
(CZ. 2)

JUŻ PIERWSZY KONTAKT Z GRĄ PRZEKONAŁ MNIE, ŻE BĘDZIE TO NIESAMOWITA PRZYGODA. PODZIWIAŁEM WŁAŚNIE WSPANIAŁE INTRO, GDY JAKIŚ POTĘPIENIEC ZACZĄŁ RECYTOWAĆ TREŚĆ PRZEPOWIEDNI. PRZERAŻAJĄCA KASKADA DŹWIĘKÓW RUNĘŁA NA MNIE ZE STUWATOWYCH KOLUMN MOJEGO WZMACNIACZA. OSŁUPIAŁY Z WRAŻENIA ZAPOMNIAŁEM, ŻE MOGĘ GO PO PROSTU WYŁĄCZYĆ — ZACZĄŁEM GRAĆ...

Po wykreowaniu sześciu szkaradnych mutantów (moja drużyna) zawędrowałem do jakiegoś niezwykle tajemniczego miasta. Tam natknąłem się na bandę okolicznych rzezimieszków i... omal nie spadłem z krzesła. Głośny i przerażający wrzask (oouuuuaaarr!!!) przestraszył mnie śmiertelnie. Istny horror. Kilka takich numerów, a opuszczę pokój kopytami do przodu — pomyślałem, po czym poszedłem do kuchni po butlę coli i paczkę ciastek...

...Gdy dotarły do nas echa odległych eksplozji zrozumieliśmy, że nasza baza (Cytadela SandStorm) umiera. Zostaliśmy sami i jedyną nadzieją był ostatni plik z rozkazami od zmarłego dowódcy. Komputer wyświetlił jego słowa:

— Idźcie do miasta MidLight. Tam zbierzcie informacje o NetCode — przy jego pomocy skontaktujcie się z Cesarzem. On wam przekaże...

MidLight City

Miasto sprawiało wrażenie kompletnie wyludnionego. Jedynie w zakamarkach brudnych ulic kryli się nieliczni mieszkańcy. W pobliżu głównej ulicy natknęliśmy się na zabarykadowane pomieszczenie. Jego lokator, dobrze uzbrojony cyborg, wpuścił nas jednak do środka i zaoferował pomoc. Zapytany o NetCode pokręcił przecząco głową:

— Niestety, chłopaki, nie znam kodu wejściowego do pałacu Cesarza. Lecz niedaleko stąd, w północno—zachodniej części miasta mieszka pewien bionecron — Net Spec. Może on wam pomoże...

Cyborg podał nam dwa kody — GLOBAL i INDYGO w nadziei, że nam pomogą. Nie wiedzieliśmy jak je wykorzystać, więc postanowiliśmy odwiedzić Net Speca.

Bionecron niechętnie, ale podał hasło PSYCHO, które pozwoliło nam na lekturę dwóch ciekawych raportów, lecz reszta plików w owej NetStation była zastrzeżona.

Udaliśmy się na ogólny rekonesans. We wschodniej części miasta znajdowały się zamknięte drzwi, o których wspomniał cyborg. Idąc dalej wpadliśmy na młodą dziewczynę, niosącą zawinięte w pieluchy dziecko.

Biedne dziewczę nie było skore do rozmowy z obcymi, zareagowało jedynie na widok medalionu z symbolem drużyny. Stała się wówczas rzecz dziwna — jej dziecko spojrzało na medalion i nagle cała drużyna odebrała nadane telepatycznie słowo — ASYLUM. W chwilę później kobieta odwróciła się i wtopiła w mroczny zaułek.

Po tym wydarzeniu postanowiliśmy jeszcze raz zbadać owe tajemnicze drzwi. Na naszej drodze stanęła grupa rebeliantów, złożona z paru wojowników i kilku niebezpiecznych czarowników. Był to dla nas chrzest bojowy — wyszliśmy z niego zwycięsko. Po przeciwnikach pozostał na ziemi klucz, który pasował do wspomnianych drzwi. Za nimi krył się unikalny NetWork, z którego mogliśmy się skontaktować z Cesarzem (hasło ASYLUM).

Rex Helion, 34. cesarz Perihelionа, czekał już na nas po drugiej stronie łącza:

— Czołem bracia — powitał nas serdecznie.

— Przepraszam za kłopoty, jakie musieliście pokonać, aby uzyskać ze mną kontakt, ale było





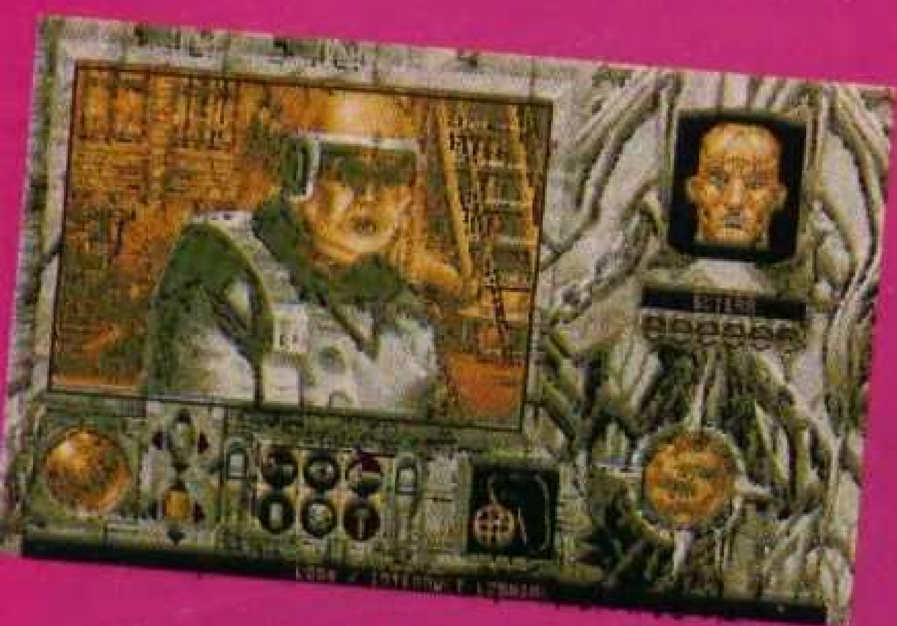
to konieczne — i rozpoczął swą opowieść...



...Około trzydziestu lat temu pewna sekta zapobiegła przedostaniu się do naszego świata jednego z zamieszkujących galaktykę — silnie negatywnych, ale niezwykle inteligentnych pól energii. Uczyniła to za pomocą pewnej relikwii, zwanej przez nią



Opiekunem (The Guardian). Cesarscy Mediatorzy sądzą, że za pomocą owej relikwii możliwe jest zniszczenie Nie Narodzonego (Unborn). Musicie odszukać jedynego żyjącego jeszcze członka tej sekty. Nazywa się Mirach. Miejsce jego pobytu nie jest dokładnie znane, ale wiadomo, że przez jakiś czas mieszkał w leżącej na



południe od miasta Strażnicy (WatchTower).

Natychmiast po zakończeniu rozmowy i skopiowaniu specjalnej przepustki (permission), udaliśmy się do wspomnianej fortecy.

WatchTower colony

Pierwsze pomieszczenie, w którym się znaleźliśmy — to Reception Hall. Hol recepcyjny kończył się zamkniętymi drzwiami, obok zaś znajdował się prymitywny NetWork o lokalnym zasięgu. Używając podanego przez, recepcjonistę" kodu, skontaktowaliśmy się z wnętrzem Strażnicy i wysłaliśmy im naszą przepustkę. W chwilę później drzwi do wnętrza fortecy stały dla nas otworem.

Po zrobieniu paru kroków stanęliśmy zaskoczeni. Wielki hol był zatłoczony. Wiele osób leżało bezwładnie, niektórzy już umierali. Grupy medyków uwijały się w pocie czoła, pilnie słuchając poleceń wydawanych przez wysokiego mężczyznę o władczym spojrzeniu. Po chwili podszedł on do nas i przemówił:

— Witajcie! Jestem komandor Algethi, spodziewałem się waszego przybycia. Cesarz powiadomił mnie o celu waszej misji i o tym, że szukacie człowieka o imieniu Mirach. Niestety, nie jestem w stanie wam pomóc, zresztą spójrzcie sami — wskazał na otaczające nas tłumy.

— W tym bałaganie odszukanie pojedynczej osoby graniczy z cudem, zwłaszcza po ostatniej erupcji energetycznej, jaka miała miejsce w sektorze komputerów. Musicie dotrzeć do komputera głównego (Core Computer) i przeszukać odpowiednie pliki. Obawiam się jednak, że jest to niemożliwe, ale życzę wam szczęścia.

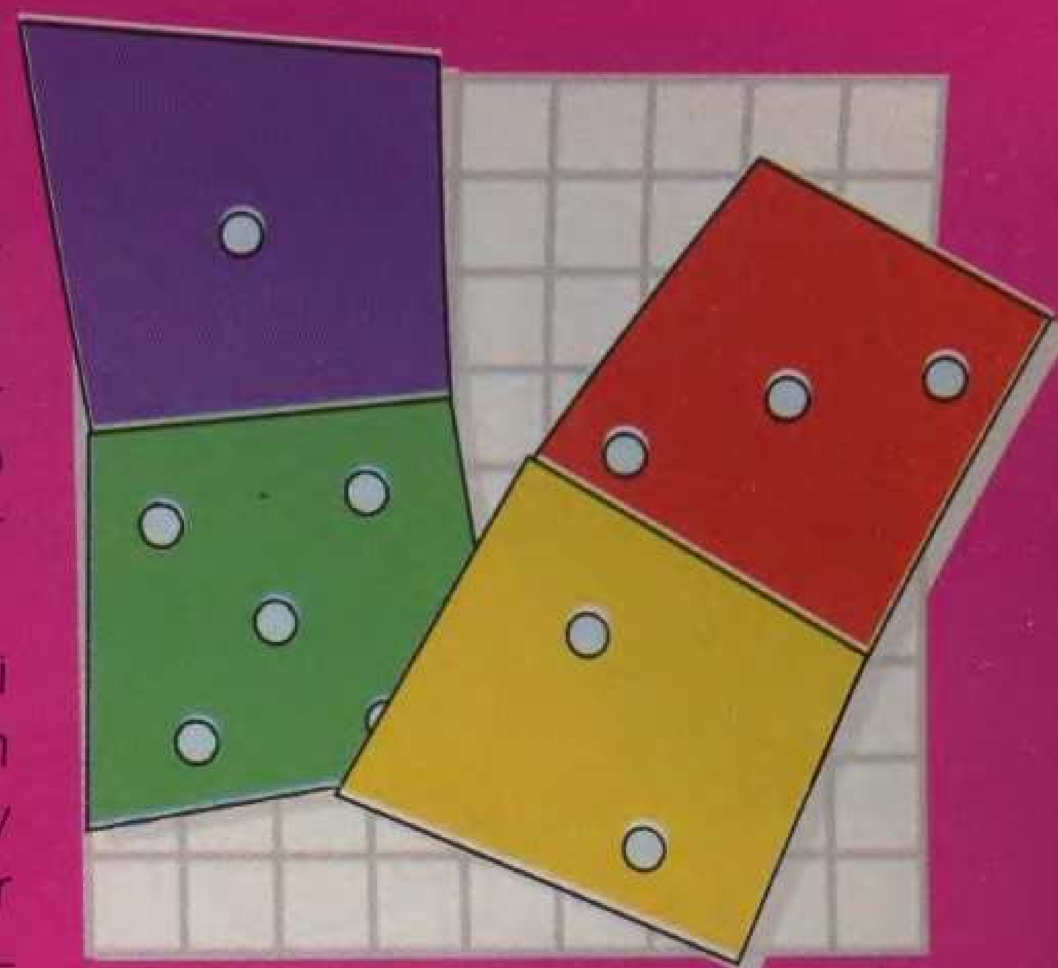
Komandor wrócił do swoich zajęć, a my ruszyliśmy w dalszą drogę. Skierowaliśmy się na południe i po przebyciu krętego tunelu znaleźliśmy się w kolejnym pomieszczeniu. Tam powitał nas wysłany przez komandora strażnik, który przestrzegł nas przed zainstalowanymi specjalnymi pułapkami i przekazał urządzenie do ich wykrywania (PSI—detector unit).

Następnie skręciliśmy w długi i kręty korytarz zakończony małym pokoikiem, w którym znaleźliśmy hełm i przerywacz (Interruptor plug). Później ruszyliśmy na południe. Weszliśmy do kolejnego holu, tym razem zawierającego pięć drabin prowadzących na inne poziomy fortecy (General Hall of Emergency Tunnels). Drabiny zbadaliśmy PSI—detektorem, jedna z nich okazała się pułapką.

Drabina najbardziej wysunięta na zachód poprowadziła nas do małego magazynu z butami i dobrą spluwą (Scorpion machine gun). Przy drabinie środkowej nasz wykrywacz zawiódł, coś tłumiło jego sygnał. Postanowiliśmy sprawdzić, co to takiego i po chwili stanęliśmy przed zamkniętymi drzwiami, zza których wydobywały się dziwne odgłosy. Okazało się, że należą one



do grupy strażników. Powstała niezręczna sytuacja — uznaliśmy, że najlepiej się wycofać, lecz oni nie dali nam tej szansy — błyskawicznie zaatakowali.

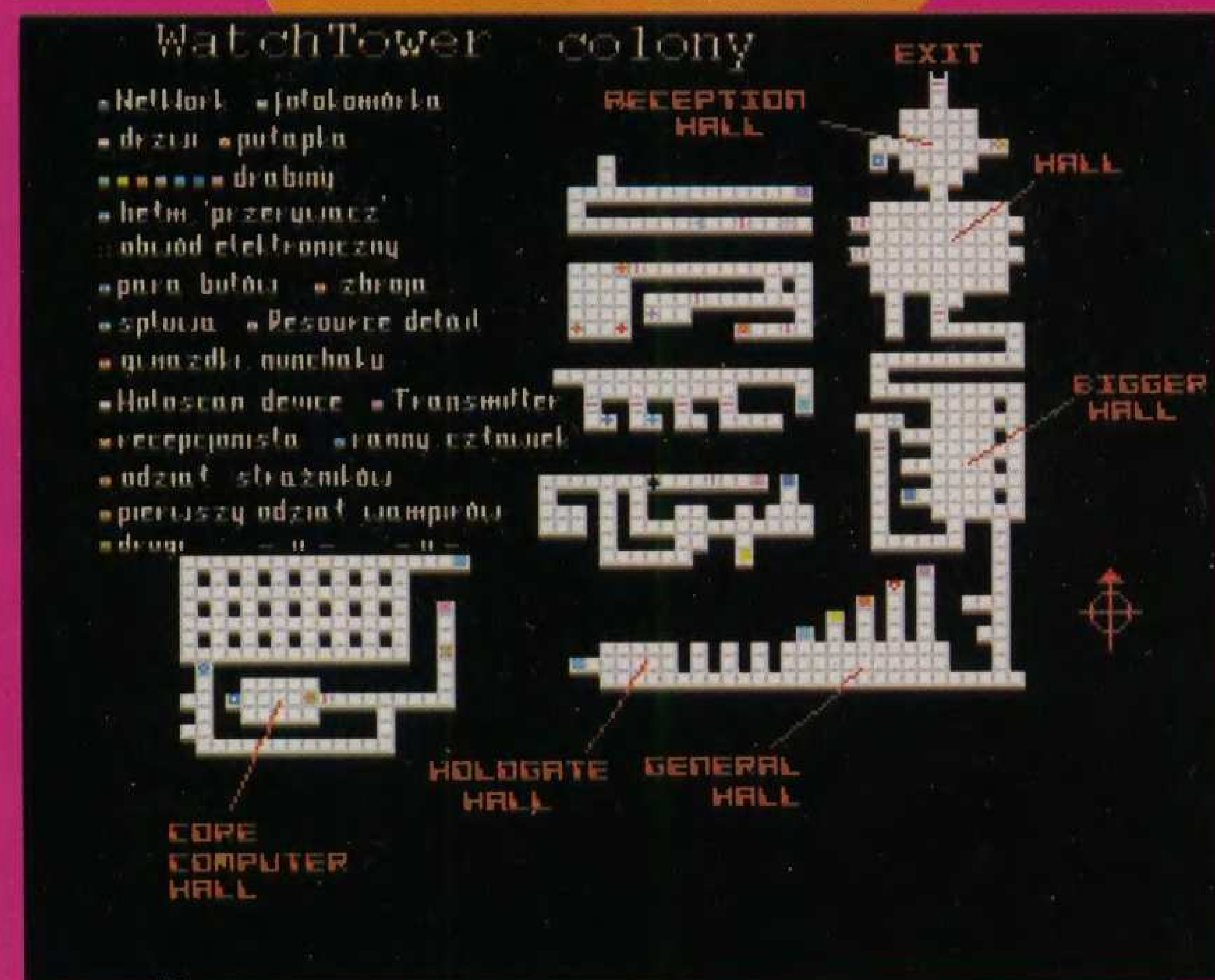


Po długiej i ciężkiej bitwie zawartość składu znalazła się w naszych rękach — szurikeny, nunczaku i bardzo dobra zbroja. Pozostawiona przez pokonanych żołnierzy karta otworzyła znajdujące się obok drugie drzwi, prowadzące do pokoju. Tam znaleźliśmy bardzo duże i ciężkie urządzenie (Resource Detail).

Kolejna zbadana przez nas drabina — to druga od strony zachodniej. Poziom, na którym się znaleźliśmy był osiągalny również z holu poprzedniego za pomocą teleportu (HoloGate), znajdującego się w jednej z wnęk w zachodniej części The Bigger Hall.

Korytarze tego poziomu doprowadziły nas do kolejnych drzwi, które udało się otworzyć dzięki włożeniu przerywacza do znajdującego się obok prostego obwodu elektronicznego. Za bramą leżał kolejny dziwny przedmiot — Transmitter Detail.

Ostatnia drabina (pierwsza od wejścia do holu) prowadziła na poziom, na którym natknęliśmy się na trzecie tajemnicze urządzenie (HoloScan device). Wejście do

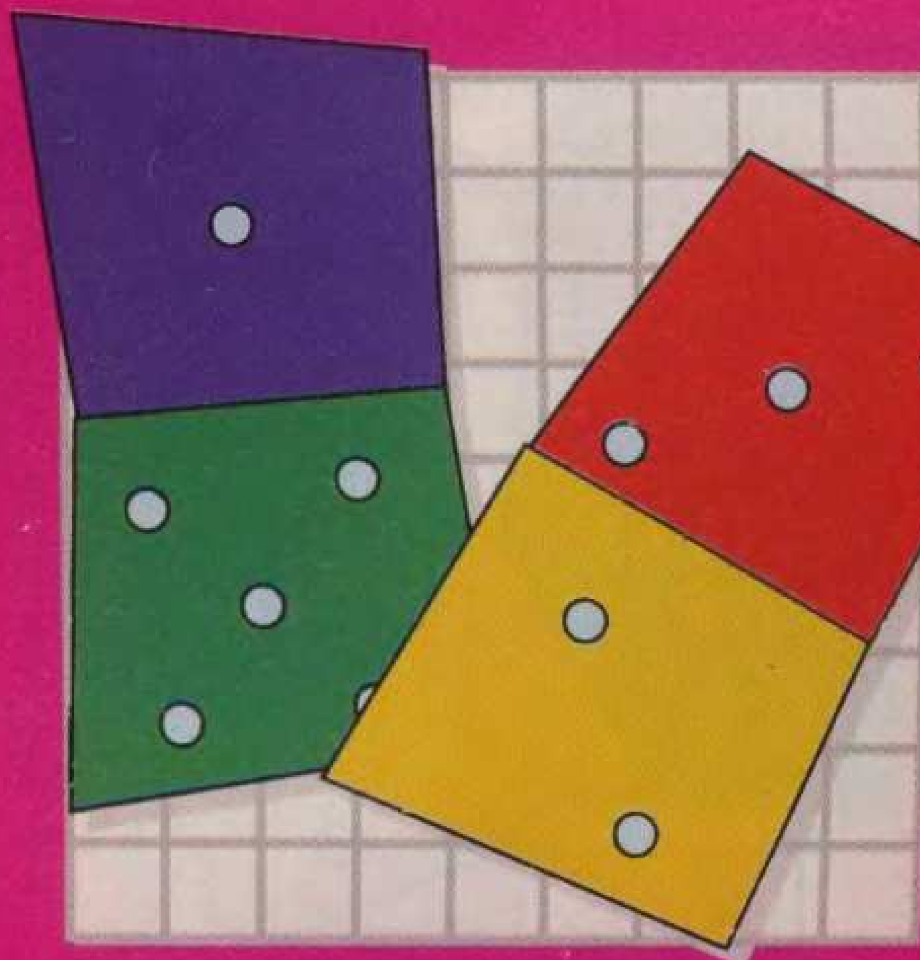




pokoju, w którym leżało, nie stanowiło problemu. Wystarczyło postać chwilę w świetle fotokomórki, aby elektroniczny zamek otworzył drzwi z cichym bzyknięciem.

Opuszczając General Hall udaliśmy się na zachód. Dotarliśmy do pomieszczenia kryjącego uszkodzone HoloGate. Hmmm..., może uda się je naprawić. Będąc

PERIHELION — WALK



dobrej myśli wróciliśmy do recepcji, aby „pogrzebać" trochę w lokalnej NetStacji. Plik „HoloGate.doc" wyjaśnił wszystko. Zagadkowe przedmioty znalezione w trzech miejscach były elementami reaktora, służącego do naprawy owego teleportu!

Pierwszą (największą) część reaktora zamocował najsilniejszy z drużyny (min. 50 pkt. Siły), drugą — najmądrzejszy (min. 50 pkt. Inteligencji), trzecią zaś najsprawniejszy (min. 50 pkt. Zręczności). Potem chwila napięcia — i zaświeciła się zielona lampka, oznajmiając gotowość HoloGate do pracy.

Może jesteśmy amatorami, ale udało się! (Jedna pomyłka w naprawie mogła oznaczać wybuch reaktora i naszą śmierć).

Śmiało wstąpiliśmy w teleport... Korytarz, w którym się znaleźliśmy, zawierał 8 odnóg prowadzących na południe. Hmmm... dziwna sprawa. Co dalej? Nagle przypomniała nam się pewna informacja, którą pobieżnie przeczytaliśmy w pliku „security report". Było w niej wspomniane, że z miejsca, w którym się znaleźliśmy, możemy się dostać do Głównego Komputera, ale jest tylko jedna droga prowadząca do celu. Poniżej podane było hasło prawidłowego poruszania się po owej plątaninie dróg, lecz wydawało się, że jest napisane w jakimś dziwnym języku. Bo cóż mógł znaczyć zlepek słów: „... tfel morf driht eht."

To przecież jest bez sensu! Wtem, kierowani podświadomością, chórem przeczytaliśmy to zdanie od końca: „The third from left" (Trzeci z lewej). Teraz przejście labiryntu nie stanowiło problemu.

Po przekroczeniu ostatniej, trzeciej Security Passway, uderzyła nas atmosfera panująca wokoło. Śmierć wisiała w powietrzu! Poczuliśmy, że dotarcie do Core Computer Hall nie będzie łatwym zadaniem. Natknęliśmy się na półżywego człowieka, któremu jakieś stworzenia wydrapały oczy. Rozmowa z nim niewiele dała. Zaczął bełkotać o jakichś szczękach i pazurach...

Idąc dalej korytarzem znaleźliśmy nóż, następnie dotarliśmy do skrzyżowania dróg. Skręcając w lewo doszliśmy do zamkniętych drzwi. Po chwili stały przed nami otworem, lecz już po dwóch krokach gorzko pożałowaliśmy naszej ciekawości.

Przed nami pojawił się obraz jakby żywcem wyjęty z sennych koszmarów, lecz niestety rzeczywisty. W kompletnie zdemolowanym pomieszczeniu, po podłodze śliskiej od krwi i śluzu, biegła w naszą stronę grupa istot, które mogły być jedynie wytworem chorego umysłu. Stwory otoczyły nas ze wszystkich stron, a ich gorące, cuchnące oddechy przyprawiały o zawrót głowy...

Po walce zwróciliśmy nasze zamglone oczy w stronę wnętrza holu. Na końcu pomieszczenia znajdował się unikalny NetWork, z którego natychmiast skorzystaliśmy. Pod podanym przez komandora hasłem MIRROR krył się plik zawierający listę emigrantów, którzy opuścili WatchTower i udali się do leżących na zachodzie kopalni SoulTomb. Na liście znajdowało się nazwisko Mirach!

W pośpiechu opuściliśmy Core Computer Hall. Tym razem na skrzyżowaniu skręciliśmy w drugą stronę i ... druga grupa wampirów zastąpiła nam drogę, ale na szczęście wyszliśmy z potyczki bez strat.

Na wprost ujrzeliśmy teleport — weszliśmy do środka.

Po chwili ukazał się znajomy widok holu z uciekinierami i już mieliśmy skierować się do wyjścia, gdy nagle...

Po pokonaniu tej nieprzewidzianej przeszkody, mogliśmy wydostać się na zewnątrz. Po drodze spotkaliśmy komandora Algethi, który podarował nam wspaniałą broń (BEAST17 assault gun). Następnie polecieliśmy naszym statkiem do kopalni.

SoulTomb mines

Kopalnie cieszyły się swego czasu bardzo złą sławą. Powszechnie znane są opowieści o tysiącach niewolników, wydobywających rudę uranu dla kapłanów ToxicWaste. Teraz stały się one kryjówką różnych osobników.

Po długim marszu przez wijący się tunel, dotarliśmy do średniej wielkości pomieszczenia. Lecz cóż to? To chyba nie koniec naszej wędrówki, ale stąd nie ma innego wyjścia poza tym, którym przyszliśmy. I ta głucha cisza...

— Co my tu do diabła robimy?! — wyrwało się ze wszystkich ust. Już mieliśmy z powrotem zbierać się do wyjścia, gdy niespodziewanie ze wszystkich stron otoczyły nas dziwne postacie. Ich humanoidalny wygląd przeczył szybkości, z jaką się te stworzenia poruszały. Uzbrojone w kusze natarły na nas, zanim zdołaliśmy wykonać jakikolwiek ruch.

Były to mutanty, specjalnie hodowane oddziały strażników kopalni. W walce z nimi bardzo przydała się broń podarowana nam przez komandora...

Nie zdążyliśmy jeszcze odpocząć po walce, gdy kolejna grupa strażników zmusiła nas do następnej walki, a potem jeszcze jednej i jeszcze...

Ile to mogło trwać — godziny, dni, a może tygodnie? W końcu jednak zostaliśmy pojmani i poprowadzeni w nieznanym kierunku.

Pierwszą osobą, jaką ujrzeliśmy, była młoda kobieta o egzotycznym wyglądzie. Przedstawiła się nam jako PearlBlood, córka Miracha i znając już cel naszej misji oświadczyła, że pomoże nam w kontakcie z ojcem, lecz wszystko zależy od Coralla, niekoronowanego władcy kopalni.

Corall czekał na nas w północnej części pomieszczenia. Wysoki, muskularny, o kocich ruchach i przenikliwym spojrzeniu, od razu potraktował nas z góry — wyzywając od sługusów cesarza. PearlBlood miała rację — nie lubił obcych.

— Jeśli chcecie zachować życie i zobaczyć się z Mirachem, musicie zrobić dokładnie to, co wam powiem. Weźcie tę kartę — podał ją — udajcie się do specjalnego NetWorku piętro wyżej i zawarte w karcie dane wyślijcie cesarzowi. To jest moje ultimatum odnośnie sprawowania kontroli nad mutacjami przeprowadzanymi w tych kopalniach. Chcę mieć całkowitą swobodę w eksperymentach i cesarz musi mi to zagwarantować.

— Pamiętajcie — jeżeli cesarz odmówi, zginiecie! To wszystko. Idźcie!

Udaliśmy się do windy i po wysłaniu karty wróciliśmy, aby obejrzeć efekty. Władca kopalni oddał nas w ręce córki Miracha, a ta poprowadziła nas na niższy poziom.

Korytarz, w którym się znaleźliśmy, zawierał z lewej strony cztery małe pomieszczenia oraz odnogę prowadzącą do kolejnej windy, z prawej zaś — małą wnękę z lokalnym NetWorkiem. W pomieszczeniach znajdowało się kilka interesujących rzeczy: świder górniczy, apteczka, pieniądze, magazynki do granatnika oraz



A ZE ZŁEM (CZ. 2)

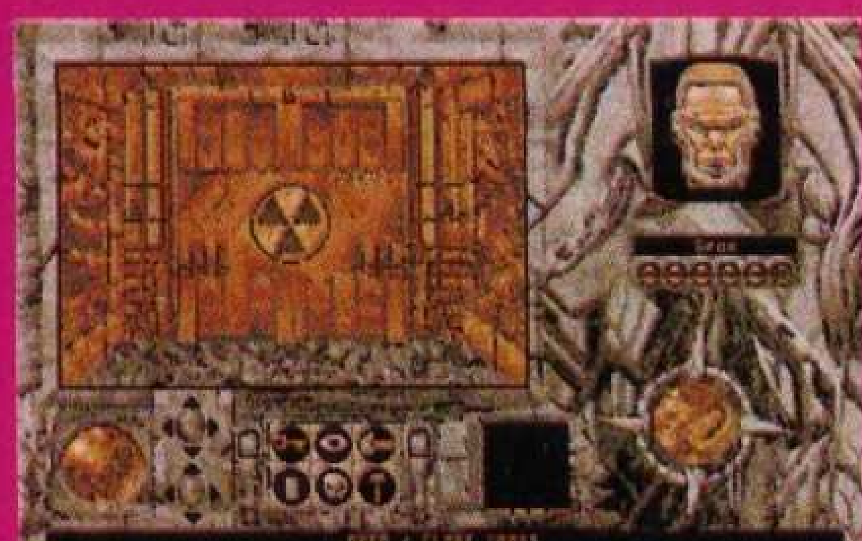
pusta bateria. Pliki w NetStation (MUTANT) dostarczyły nam jedynie informacji o pewnych materiałach wybuchowych.

Idąc cały czas prosto dotarliśmy do Gabinetu Medycznego, a w nim horda zmutowanych psów zaciekle atakowała broniącego się w kącie jednookiego starca i kryjące się za jego plecami dziecko. W pewnym momencie stary człowiek stracił równowagę i upadł, a jeden z psów złapał krzyczącego chłopca i uciekł.

Pozostałe psy porzuciły leżącą na ziemi ofiarę i zwróciły się przeciwko nam.

Po bitwie pomogliśmy rannemu starcowi wstać, a on przedstawił się jako Mirach i od razu zaczął wyjaśniać sytuację:

— To, co przed chwilą widzieliście, było kolejnym przykładem ingerencji Nie Narodzonego w nasz świat. Zna moją wartość i za wszelką cenę chce mnie zniszczyć. Mimo waszego nadejścia, wydarzenia potoczyły się niepomyślnie i mutanty porwały mojego wnuka Angola. Wiem, że chcecie zdobyć jak najwięcej informa-

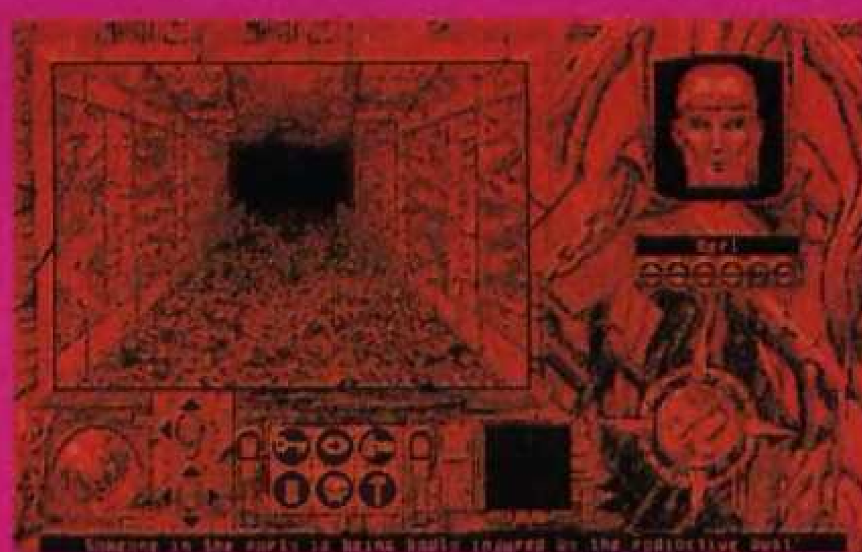


cji na temat Guardiana, lecz najpierw odszukajcie i przyprowadźcie ze sobą mojego wnuka, a powiem wam wszystko. Sądzę, że jest więziony na dolnym poziomie, w radioaktywnym legowisku owych mutantów. Są one odporne na promieniowanie, lecz wy nie możecie tam przebywać zbyt długo. I jeszcze jedno, macie tylko dwie godziny na przyprowadzenie Angola do mnie, musi otrzymać antidotum na zaaplikowaną przez bestie truciznę. Inaczej energia jego agonii zabije was wszystkich. Teraz idźcie po mego wnuka i weźcie moją specjalną kartę — podał nam AreaGate passcard — umożliwi wam ona wejście do niżej położonych korytarzy.

Po wysłuchaniu Miracha, z jego kartą ruszyliśmy do windy. Po drodze spotkaliśmy zalaną łzami PearlBlood, która prosząc nas o odnalezienie jej syna wcisnęła nam do ręki piękny klejnot z zapewnieniem, że przynosi on szczęście.

Następnie zjechaliśmy windą w dół. Za zamkniętymi drzwiami ciągnął się długi korytarz z szeregiem pomieszczeń i odnóg po jego południowej stronie. Pierwsza odnoga doprowadziła nas do kolejnego elewatora, prowadzącego na najniższy poziom kopalni.

Po krótkim marszu dotarliśmy do pomieszczenia, zabraliśmy z niego hełm dla czarowników (Ceremonial Helmet) i magiczny amulet. Trzy wnęki w ścianie zawierały urządzenia ładujące (Recharger Devices), lecz próby załadowania naszej baterii zakończyły się fiaskiem. Zagadkowa cecha owych urządzeń — pojedyncze

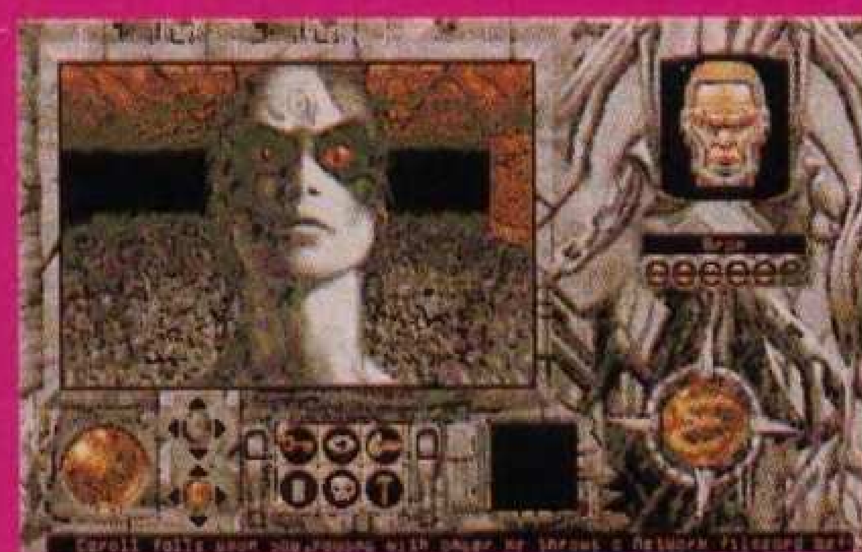


słowa wypisane obok każdego z nich: I, AM i WHAT. Nie rozwiązaliśmy jednak zagadki i opuściliśmy to miejsce.

Ta sama odnoga korytarza zawierała również dodatkowe odgałęzienie, prowadzące do pokoju pełnego materiałów wybuchowych. Zabraliśmy pęk granatów, jedną bombę (Demolition pack), pięć masek przeciwpyłowych i dziwną, małą wtyczkę (Composite key plug).

Kolejny boczny korytarz kończył się drzwiami z napisem: „Zamknięty obieg cyrkulacji powietrza — nie dekompresować!". Aby się dostać do środka musieliśmy więc zamknąć za sobą drzwi wejściowe. Atmosfera w pomieszczeniu była łudząco podobna do tej, którą zastaliśmy na najniższym piętrze. W rogu pokoju stał dziwny, okrągły stolik z małym otworem w środku. Wkładanie palców do owej dziury nie dało nam nic ciekawego, więc postanowiliśmy włożyć tam coś konkretnego. Bateria, wiertło, a nawet wtyczka nie pasowały, lecz gdy wypróbowaliśmy podarowany przez PearlBlood kryształ, stała się rzecz niesamowita. Przez pomieszczenie przepłynął strumień intensywnej energii mentalnej, a na wprost nas ukazał się holograficzny obraz sprzed trzech wieków, przedstawiający kapłana ToxicWaste, który przemówił:

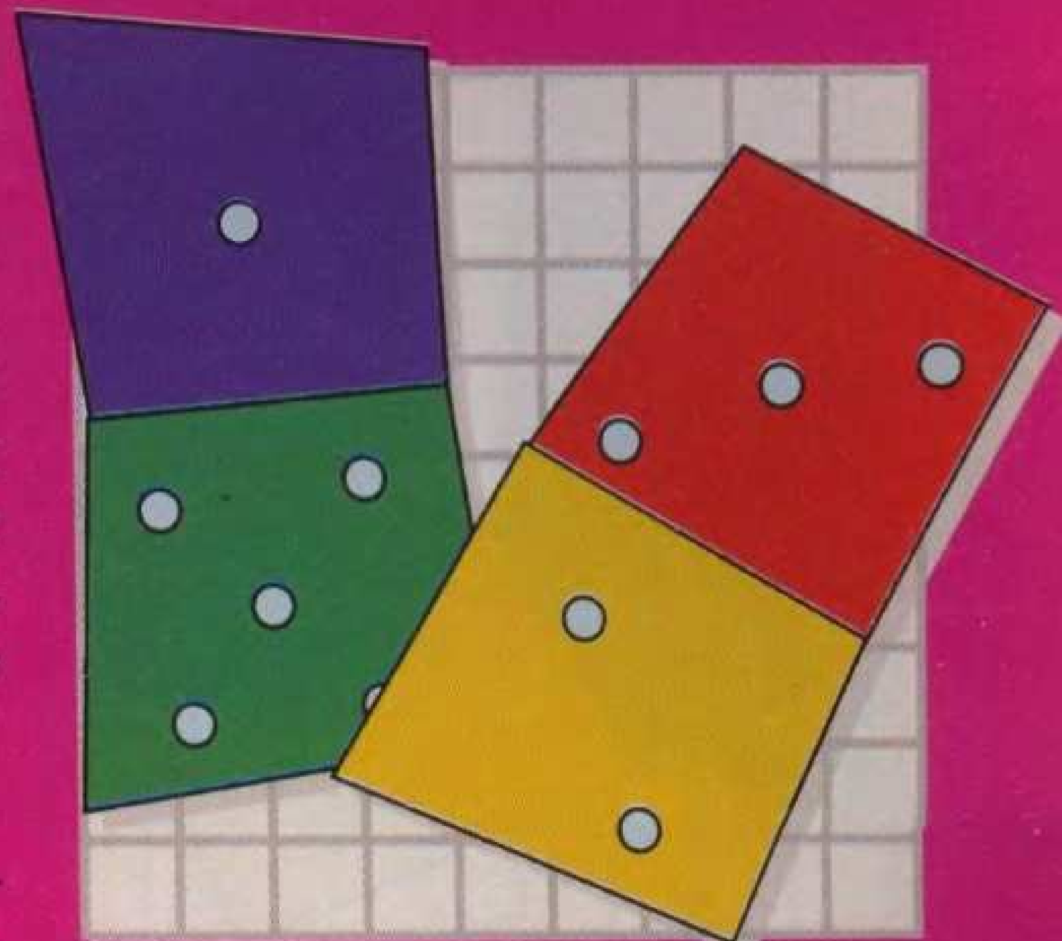
— Odrzuć teorię równości, ponieważ nadszedł czas na potęgę władzy i słabość niewoli. Zasmakuj w mej furii i pamiętaj... jestem tym, kim jestem (I am what I am).



Ostatnie słowa holograficznej postaci przypomniały nam napisy umieszczone w pomieszczeniu urządzeń ładujących, więc niezwłocznie powróciliśmy tam i naładowaliśmy baterię.

Kolejna odnoga doprowadziła nas do wnęki, w której stało pewne urządzenie (Composite Assembling unit). Coś nam ono przypominało... — Composite key plug! Po włożeniu wtyczki w specjalne miejsce i dodaniu naładowanej baterii otrzymaliśmy klucz (Composite Key). Wracając zabraliśmy leżącą na ziemi siekierę bojową (Large battle axe) i udaliśmy się do ostatniego bocznego korytarza. Posiadał on trzy odnogi, a kończył się zamkniętymi drzwiami. Bramę pierwszego odgałęzienia z prawej udało się otworzyć za pomocą używanej już karty AreaGate. W pomieszczeniu znajdował się pokryty kurzem mechanizm. Do małego otworu idealnie pasował klucz (Composite) i bramy do pozostałych dwóch bocznych wnęk stały dla nas otworem. W każdej z owych wnęk znajdowała się fotokomórka i — gdy tylko promienie lasera z dwóch przeciwległych źródeł trafiły do odbiorników — zamek w środkowych drzwiach otworzył się ze zgrzytem.

Po przekroczeniu progu znaleźliśmy się w pokoju, na którego końcu widać było kolejne drzwi, tym razem specjalne — przeciwogniowe. Za nimi była już tylko

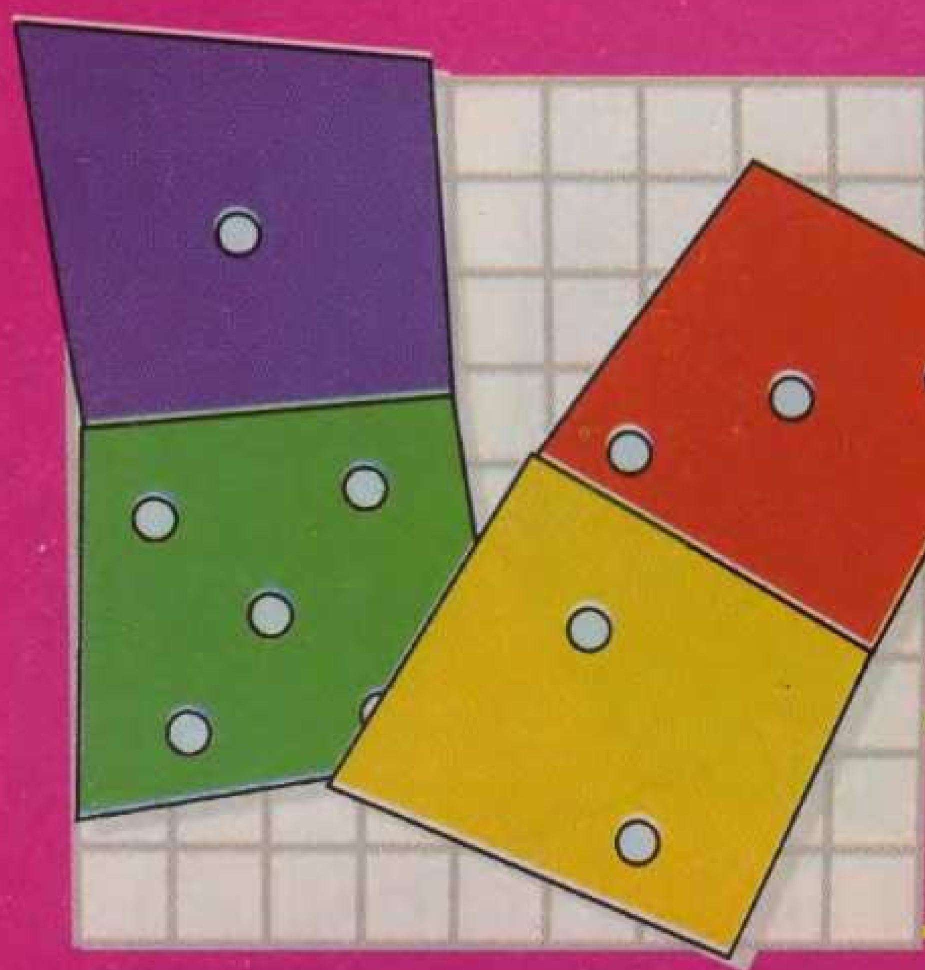




goła ściana, lecz nasze wyczulone zmysły wykryły, że jest ona niestabilna i być może za nią kryją się dalsze lochy. Aby to sprawdzić, postanowiliśmy ją wysadzić.

Po przeczytaniu instrukcji obsługi posiadanej przez nas bomby, wydrążyliśmy świdrem odpowiedni otwór i zamocowaliśmy ładunek wybuchowy. Następnie biegiem wycofaliśmy się poza drzwi ogniowe i szybko je zamknęliśmy. Po sześciu sekundach potężna eksplozja wstrząsnęła całym poziomem, a po otwarciu bramy stwierdziliśmy, że nasze podejrzenia były uzasadnione — przed nami otwierał się nowy korytarz.

Przed wejściem do niego, na wszelki wypadek założyliśmy maski i przygotowaliśmy się na najgorsze. Istotnie, po przekroczeniu pierwszego zakrętu wpadliśmy w obszar bardzo intensywnego promieniowania. Będący bez maski szósty członek drużyny bardzo szybko zaczął tracić energię życiową, więc po paru krokach jeden z pozostałych musiał mu użyczyć swojego respiratora i teraz sam wystawiał się na zabójczą radiację. Zaczęliśmy się poruszać bardzo szybko i po chwili dotarliśmy do zakrętu, zabierając po drodze granatnik. Tuż za owym zakrętem znaleźliśmy szóstą maskę przeciwpyłową, co bardzo nas ucieszyło. Nasz ekwipunek został również uzupełniony przez generator mocy i kask górniczy. Następnie biegiem dotarliśmy do drzwi, za którymi natknęliśmy się na grupę odpoczywających psów—mutantów.



— Angol musi być niedaleko — pomyśleliśmy.

Po pokonaniu wroga natychmiast spenetrowaliśmy jego kryjówkę. W jednym miejscu na ziemi leżała interesująca broń, a tuż obok w małym zamkniętym pokoju znajdował się wnuk Miracha. Teraz szybki bieg przez teren skażony i kolejne korytarze, aż do gabinetu medycznego, gdzie czekał na nas zatrwożony dziadek. Przybyliśmy w samą porę — chłopiec jeszcze żył i gdy Mirach wstrzyknął mu porcję antidotum, zapadł w głęboki sen. Starzec zaś otarł łzę ze swojego jedynego oka i obrócił się do nas, aby opowie-



dzieć obiecaną historię.

— Przyczyną mojego wygnania z WatchTower był donos o mutanckiej naturze Angola. Donosiciel w nagrodę otrzymał cały mój dobytek, w tym również Guardiana. Jak się później dowiedziałem, relikwia trafiła do fortu NightFall — siedziby Lorda Daletha, lecz Mediatorzy Neonu ubili interes z tą bestią Dalethem i wykupili Guardiana, lecz ani oni, ani tym bardziej właściciel „czarnej twierdzy" nie są w stanie zapobiec zniszczeniu relikwi przez Nie Narodzonego — tylko wy możecie ochronić Guardiana!

Opuściliśmy zatem Miracha i ruszyliśmy do wyjścia z kopalni. Winda we wschodniej części szybu zawiozła nas na wyższy poziom. Spotkaliśmy tam Coralla, podbiegł do nas, gniewnie wymachując kartą:

— Cesarz nie spełnił moich żądań! Zapłacicie za to!

Nie bardzo rozumieliśmy, o co mu chodzi — przecież karta bardzo wyraźnie świeciła niebieskim światłem — to symbol wolności, lecz w oczach władcy widać było szaleństwo — jego umysł został opanowany przez Unborna. Gdy pokonaliśmy mutanty i zabraliśmy pozostawione przez nie przedmioty, zjawiła się PearlBlood, by nas wyprowadzić na zewnątrz kopalni. Jak wynikało z jej słów, Mirach został zamordowany przez służbę Unborna w kilka chwil po naszym odejściu.

Wyszliśmy z SoulTomb i skierowaliśmy nasz statek ku dziwnej budowli, leżącej na cyplu jeziora.

Fort NightFall

Osobę Lorda Daletha znaliśmy już z nagrań, które przestudiowaliśmy podczas naszych przygotowań w cytadeli SandStorm. Ten okrutny morderca i handlarz narkotyków był również jednym z najpotężniejszych Mediatorów w Imperium. Jako High Priest of Cornivore siał strach i nienawiść, więc wchodząc do jego fortecy liczyliśmy się z tym, że możemy zginąć.

Po wejściu prawie natychmiast



zostaliśmy zaatakowani przez oddział insektoidów, specjalnie szkolonych, silnych i wytrzymałych strażników fortu. Po ich zabiciu zdobyliśmy klucz do Commanding Hall oraz wolny dostęp do dwóch magazynów, znajdujących się we wschodniej części budowli. Kryły one bardzo ciekawe przedmioty: tytanową zbroję, sterowany siłą woli bumerang, małą dwururkę (Twin borrel rifle), działo laserowe (Gemini) oraz komplety magazynków.

Idąc dalej napotkaliśmy drugą grupę żołnierzy Lorda Daletha, po których została na ziemi dziwna karta kodowana dźwiękowo (Audiocode card). Za zakrętem korytarza znajdowało się pomieszczenie zawierające troje drzwi, oznaczonych za pomocą kodu liczb. Bez specjalnej karty nie można było ich otworzyć. Ruszyliśmy zatem w drogę powrotną.

Tym razem dotarliśmy do dużego pomieszczenia (Commanding Hall), które otworzyliśmy zdobycznym kluczem. Na końcu holu znajdował się generator do kodowania kart AudioCode. Jak się domyśliliśmy, owe karty otwierały troje zagadkowych drzwi, lecz mimo znajomości kodów do wszystkich wejść, nie mogliśmy się zdecydować na wybór danej kombinacji liczb. Z pomocą przyszedł nam wtedy lokalny NetWork, a właściwie znajdujący się w nim plik „Security update", który zawierał aktualnie obowiązujący kod.

Zaraz potem, po zakodowaniu karty ruszyliśmy na podbój fortecy... Nasz zapał skończył się już po przekroczeniu progu otwartych drzwi — stanęliśmy oko w oko z trzema Mistrzami Cornivore (WitchMasters). Ta grupa czarowników pilnowała dużego pomieszczenia z małymi drzwiami na jego końcu. Drzwi te były zamknięte na zamek odczytujący specjalny kod DNA. Otwierały się zapewne tylko na kod Lorda Daletha, więc po zabiciu czarowników ruszyliśmy na poszukiwanie go.

Tym razem zatrzymaliśmy się przed bramą w odnodze północnego korytarza, której dotąd nie udało nam się sforsować. Teraz z otwarciem nie było problemów — wykorzystaliśmy mały klucz (Chamber key), „pozostałość" po czarownikach.

Długi, kręty tunel doprowadził nas do małego pokoju, a w nim w pozycji medytacyjnej siedział Lord Daleth. Jedynie dzięki umiejętnościom naszych czarowników nie straciliśmy żadnego członka zespołu, a po wyczerpującej walce zabraliśmy leżący na zwłokach miecz i klucz (Laboratory Key) i jak najszybciej opuściliśmy ten ponury przybytek.

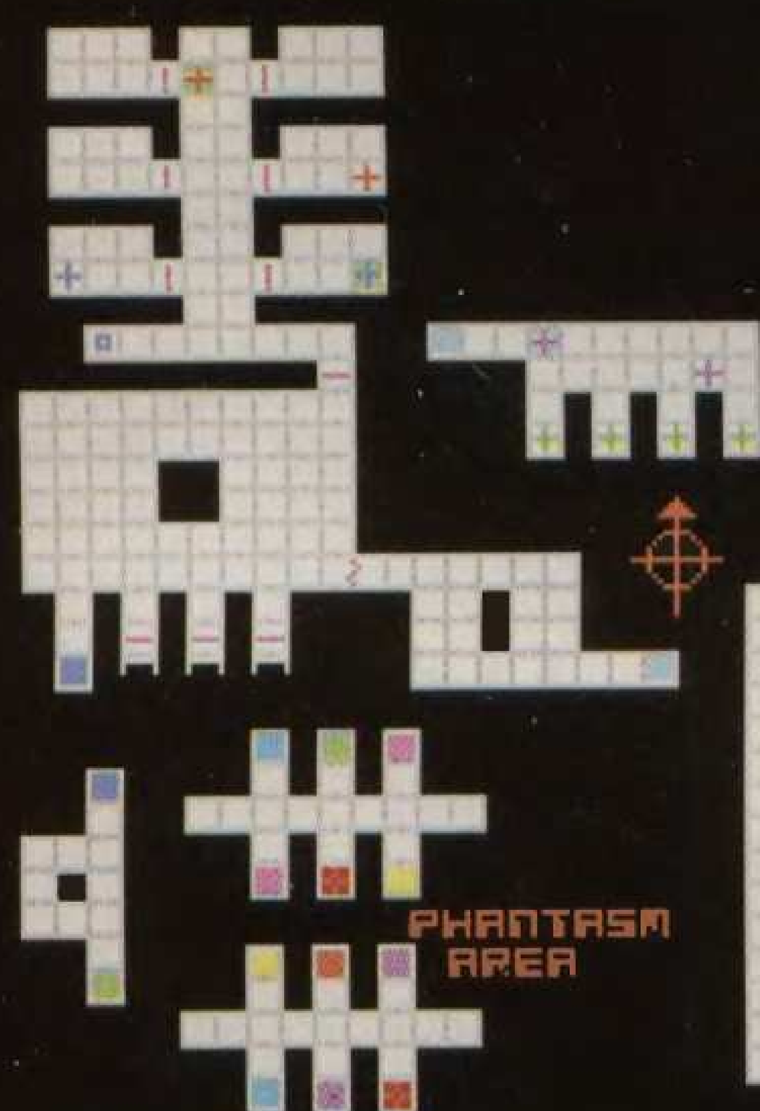
Zdobyty przed chwilą klucz pasował do kolejnych drzwi, tym razem prowadzących do laboratorium. Znaleźliśmy tam to, czego szukaliśmy — DNA sampler unit. Urządzenie to służyło do pobierania kodu genetycznego, więc chcąc nie chcąc wróciliśmy do pomieszczenia, w którym leżały zwłoki Lorda Daletha. Pobieranie próbek skóry nie zajęło nam dużo czasu, stąd po chwili ruszyliśmy w drogę powrotną. Nie dane nam było jednak wydostać się stamtąd bezpiecznie...

To wydarzenie na zawsze pozostanie w naszej pamięci. Parę kroków naprzód, jeden w bok i włosy stanęły nam na głowie. Przed nami stał Lord Daleth, a raczej coś, co kiedyś nim było, a co zabiliśmy własnymi rękami, nie dalej niż godzinę temu. Usłyszeliśmy przerażający głos:

— Głupcy! Myśleliście, że możecie zabić Wielkiego Lorda Cornivore bez odbycia kary?! Teraz widzicie go jako wcielenie zła. — Zła, które nigdy nie umiera — ono jedynie zmienia swą postać... całkowicie!

Paniczny strach przez chwilę sparaliżował nasze ruchy, co o mały włos nie skończyło się naszą śmiercią, lecz wybrnęliśmy zwycięsko z opresji i ruszyliśmy do





ostatniego zamkniętego pokoju. DNA—sampler unit spełnił dobrze swoje zadanie i otworzył drzwi. W małej wnęce leżał Guardian...

Tower of Neon

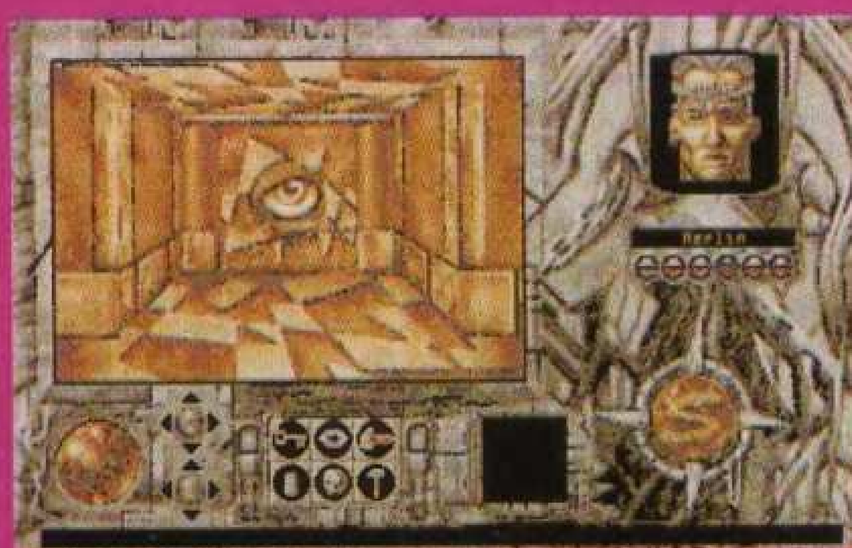
Opuściwszy ponure korytarze fortu NightFall z Guardianem w plecaku, udaliśmy się na drugą stronę jeziora w poszukiwaniu zamków Neonu. Tylko tam mogliśmy się dowiedzieć, jak i gdzie trzeba użyć tej relikwii, aby zniszczyć Nie Narodzonego. Prastare pałace najpotężniejszych na świecie Mediatorów otworzyły przed nami swoje podwoje, lecz w środku zastaliśmy tajemniczą ciszę i pustkę.

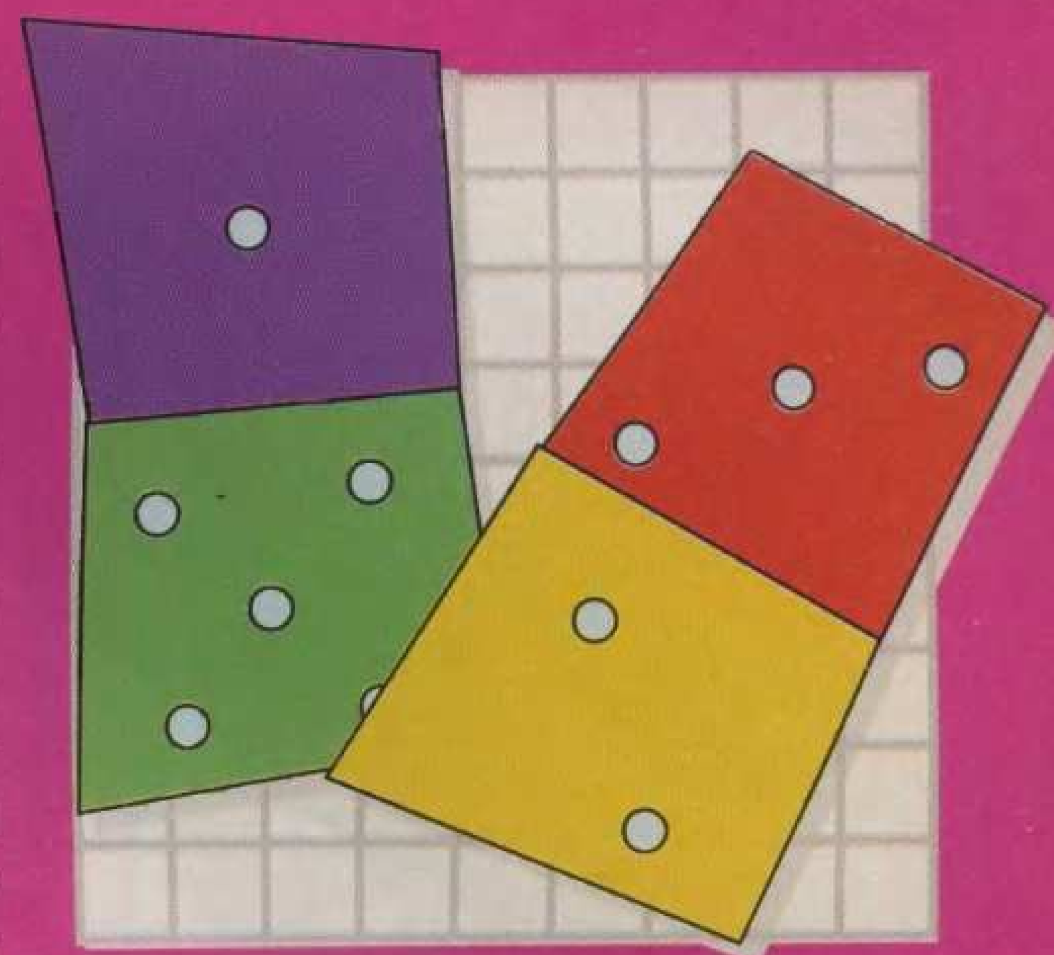
Pierwsze pomieszczenie, w którym się znaleźliśmy, wprawiło nas w zakłopotanie. Pięcioro drzwi ukrytych we wnękach stanowiło pięć zagadek — żadna z bram nie dała się otworzyć. Wkrótce jednak z tajnego przejścia wyłoniła się dziwna kobieta i zaprowadziła nas do pokoju gościnnego. Z jej słów wynikało, że mamy już umówione spotkanie z jednym ze znamienitych naukowców — zaraz się ono odbędzie. Opuszczając nas, dodała, abyśmy nie wychodzili z tego pomieszczenia, jeżeli nie chcemy mieć kłopotów.

No cóż... zaczekamy. Minęło parę minut, potem kwadrans, w końcu godzina i nic. Postanowiliśmy zignorować jej ostrzeżenie i udać się na rekonesans. Niestety przed drzwiami stał oddział strażników, którzy uprzejmie poprosili nas o powrót do pokoju. Po dalszych paru minutach znów ogarnęło nas zniecierpliwienie i powtórnie wyjrzeliśmy na zewnątrz. Strażnicy nadal tam byli i kolejny raz nasze wysiłki spełzły na niczym. Jednak to drugie spotkanie nie było tak pełne uprzejmości jak poprzednie. Strażnicy zaczęli się dość dziwnie zachowywać, a ich twarze jakby się zmieniły od naszego pierwszego spotkania. Po chwili wszystko stało się jasne — pilnowały nas trupy. Ich martwe oblicza ukazały się teraz w całości, a ich ożywione niewyobrażalną siłą Nie Narodzonego ciała zwróciły się w naszą stronę, by nas zaatakować. Brrr... Ta nieprzyjemna walka zakończyła się jednak szczęśliwie i korytarze pałacu były gotowe do zwiedzania.

Pokój, z którego wyszliśmy, był jednym z sześciu sobie podobnych i rozmieszczonych po obu stronach głównego holu. W dwóch z nich znaleźliśmy bumerang i magiczne pierścienie, a w ostatnim pomieszczeniu od lewej spotkaliśmy rannego mężczyznę. Gdy kończyliśmy bandażować jego rany, przemówił do nas, z trudem powstrzymując ból.

— Dzięki niech będą Neonowi. Przybyliście. Już od jakiegoś czasu obserwowaliśmy każdy wasz krok oraz reakcje Unborna. Nazywam się Archon Darley i byłem jednych z założycieli „Entity project". Tak, to wszystko nasza wina. Gdy poszukiwaliśmy w Otwartym Kosmosie nowych kanałów energetycznych, TO wykryło nieliniowość naszej przestrzeni i rozpoczęło swoją działalność. Z początku próbowaliśmy się z nim porozumieć, lecz stawało się coraz bardziej agresywne, a co działo się dalej — już wiecie. Z moich towarzyszy ocalał jedynie Archon Monterey, który niedawno udał się do Inner Sanctum, aby skontaktować się z Wielkim Lordem Neonu, lecz czuję, że grozi mu wielkie niebezpieczeństwo. Musicie go ocalić, ponieważ jest on jedynym człowiekiem, który zna współrzędne punktu wejścia do świata Unborna. Aby się dostać do Sanctum potrzebujecie specjalnego dysku PalmPrint, który znajduje się w pomieszczeniu we wschodniej części pałacu. Droga to tego miejsca prowadzi przez iluzyjną ścianę, leżącą w południowo—wschodniej części dużego holu. Przynieście mi ten dysk, abym go uaktywnił i wam przekazał. Pospieszcie się!



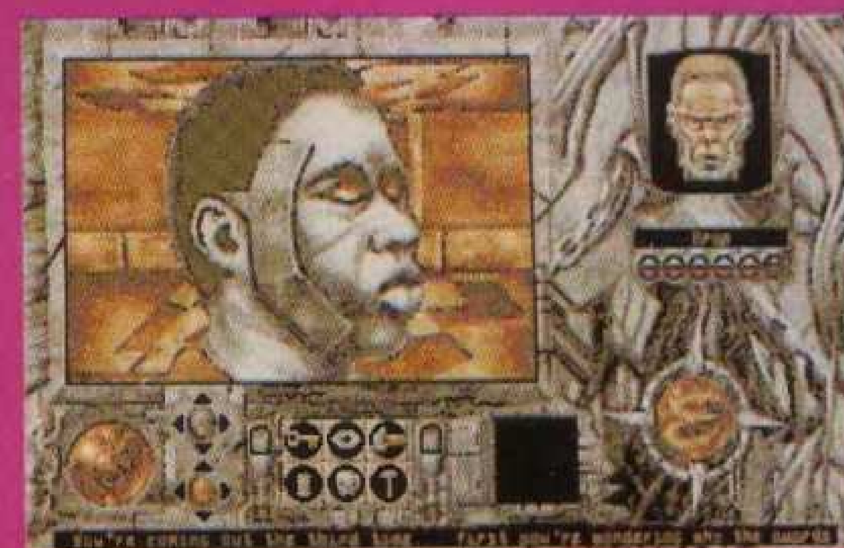


Kierując się wskazówkami Darleya doszliśmy do pseudo—ściany i po przejściu następnego holu dotarliśmy do teleportu, który nas przeniósł w miejsce przeznaczenia. Klucze leżały w czterech wnękach, lecz ich zdobycie nie było łatwe. Zaraz po wejściu zostaliśmy zaatakowani przez kolejną grupę strażników, na czele z naszą pseudo—przewodniczką. Teraz rozpoznaliśmy jej twarz — była to stracona 40 lat temu znana z okrucieństwa morderczyni, również przywrócona do życia przez Unborna. Po walce zabraliśmy właściwy PalmPrint Key oraz znaleziony magiczny naszyjnik i pozostawione przez wrogów przedmioty: pierścienie, kuszę, strzały i klucz do zewnętrznego Sanctum.

Archon Darley czekał na nas, i umierał. Ostatkiem sił uaktywnił dysk i objaśnił nam dalszą drogę.

Przejście przez Phantasm Area nie było takie straszne, jak się wydawało. Wystarczyło iść cały czas na wprost do teleportów, aby po chwili znaleźć się przed drzwiami do Sanctum.

Samo Sanctum stanowiło bardzo ciekawą konstrukcję. Był to szereg czworoboków—korytarzy, jakby włożonych jeden w drugi, a centralną część stanowiło małe pomieszczenie, zamknięte na system PalmLock. W najbliższym korytarzu znajdowała się wnęka z okrągłym otworem w ścianie. Włożyliśmy do niego dysk Darleya i po chwili mogliśmy wejść do środka. Tam czekał na nas Archon Monterey i... Anioł Śmierci.



Dalej wszystko potoczyło się bardzo szybko — zabicie Anioła, podanie przez Montereya współrzędnych punktu wejścia i wreszcie podróż poprzez tunel enegii wytwarzanej przez Guardiana.

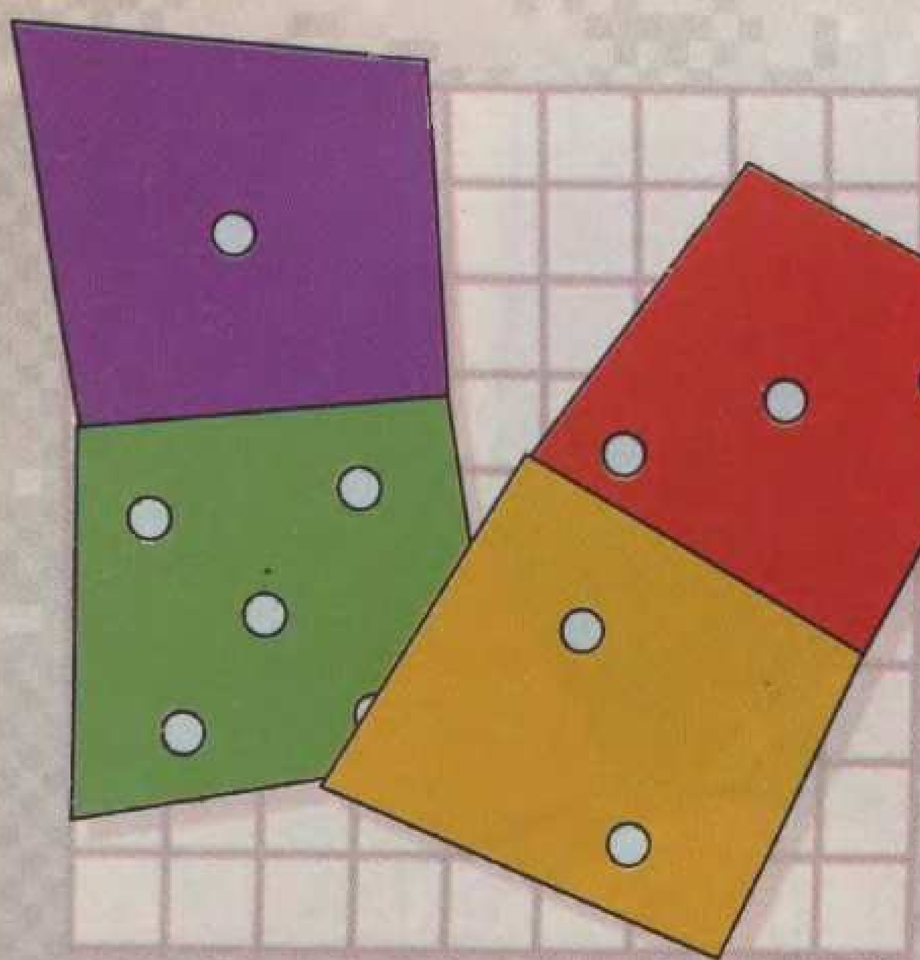
A na końcu drogi czekał już na nas Nie Narodzony...

Tomasz Staroń
i Przemysław Ścierski

PERIHELION

Psygnosis 1993
Przygodowa
Amiga

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	100%
Ogółem	95%



TORA! TORA! TORA!

NIECIERPLIWIE OCZEKIWANY, W KOŃCU NADSZEDŁ. SILNY
A KOLEJNE DYSKIETKI SAME WPADAŁY W SZCZELINĘ STAC

Już pierwsze spotkanie z grą Pacific Strike omal nie doprowadziło mnie do wstrząsu. Niecierpliwym podaję — TO NIE JEST STRIKE COMMANDER. Nie znaczy to, że jest to produkt gorszy. Autorzy gry nie powielili tego samego pomysłu, ale wymyślili całkiem nową grę. Jedyne powiązania, których mogłem się dopatrzyć, to z grą Aces of the Pacific, ale dotyczące jedynie fabuły. Pacific Strike jest o niebo lepszy, a może nawet o dwa nieba. Wierne trzymanie się realiów historycz-



nych sprawia, że łącząc przyjemne (latanie!) z pożytecznym (rozwalanie wroga!), możemy dowiedzieć się co nieco o przebiegu II wojny światowej na Pacyfiku.

W poszczególnych akcjach, w których bierzesz udział, odwiedzasz te same miejsca co amerykańscy piloci około 50 lat temu.

— Ostatni przydział, poruczniku?
— Pensacola.
— Jaki nalot?
— 36 godzin.
— Okej. Pearl Harbor. Odmeldować się.
— Ale???
— Nie ma żadnego — ale. Nie wysyłamy żółtodziobów do walki. Hawaje to spokojny posterunek. Poćwiczysz sobie, a później zobaczymy. Odmeldować się.
— Tak jest.

Niedziela 7 grudnia 1941 r. rozpoczęła się spokojnie. Poprzedniego dnia część marynarzy i oficerów zeszła z okrętów i spędziła czas na lądzie. Na pokładach stacjonujących wtedy w Pearl Harbor okrętów — 8 pancerników, 2 ciężkich i 6 lekkich krążowników, 29 niszczycieli, 5 okrętów podwodnych, 20 jednostek eskortowych i 24 pomocniczych — panował całkowity spokój. Nikt nie podejrzewał, że już za chwilę rozpocznie się prawie czteroletnia wojna z Japonią. Nikt też nie przypuszczał, że to właśnie Ha-



waje przyjmą na siebie pierwsze uderzenie przeciwnika.

Atak nastąpił o godzinie 7:55 czasu hawajskiego — pierwsze bomby spadły na bazę wodnosamolotów na wyspie Ford. Zanim to nastąpiło, dowodzący pierwszym rzutem maszyn japońskich, komandor porucznik M. Fuchida nadał przez radio sygnał "Tora! Tora! Tora!" (Tora — tygrys — jap.). Głównodowodzący siłami japońskimi wiceadmirał Nagumo dowiedział się więc, że atak stanowi całkowite zaskoczenie dla Amerykanów.

Wybuchy bomb zbiegły się w czasie z telefonem z wieży sygnałowej Pearl Harbor do kwatery głównej gen. Kimmela: "Nieprzyjacielski atak lotniczy — to nie są



ćwiczenia". Dotychczasową ciszę przerwał huk dział przeciwlotniczych, trzask broni maszynowej i odgłosy eksplozji.

Gramy!

Pacific Strike rozpoczyna się efektownie — przedstawia atak



samolotów japońskich na Pearl Harbor. Jeśli to jest Twój pierwszy kontakt z grą, to nie naciskaj nerwowo kolejnych klawiszy, aby przeskoczyć intro — jest warte obejrzenia.

Po jakimś czasie program przechodzi do głównego menu. Musisz teraz zadecydować, jak potoczą się Twoje dalsze losy.

Możesz rozpocząć karierę jako pilot i brać udział w kolejnych etapach wojny na Pacyfiku.

Jeżeli jesteś miłośnikiem strzelania i bombardowania, wybierzesz raczej opcję Instant Action. Obejrzenie wszystkich obiektów biorących udział w grze (od samolotów po kwatery dowództwa) umożliwia opcja View Objects.

Orły Pacyfiku

W grze występuje 19 rodzajów samolotów (w opcji Instant Action możemy wybrać każdy z nich). Opiszę pokrótce najważniejsze moim zdaniem maszyny.

Samoloty amerykańskie

1. Grumman F4F Wildcat

Powstał w biurze konstrukcyjnym Grumman Aeronautical Engineering Corporation. Pierwsze seryjne F4F trafiły do US Navy w lutym 1940 r. Wildcat posiadał



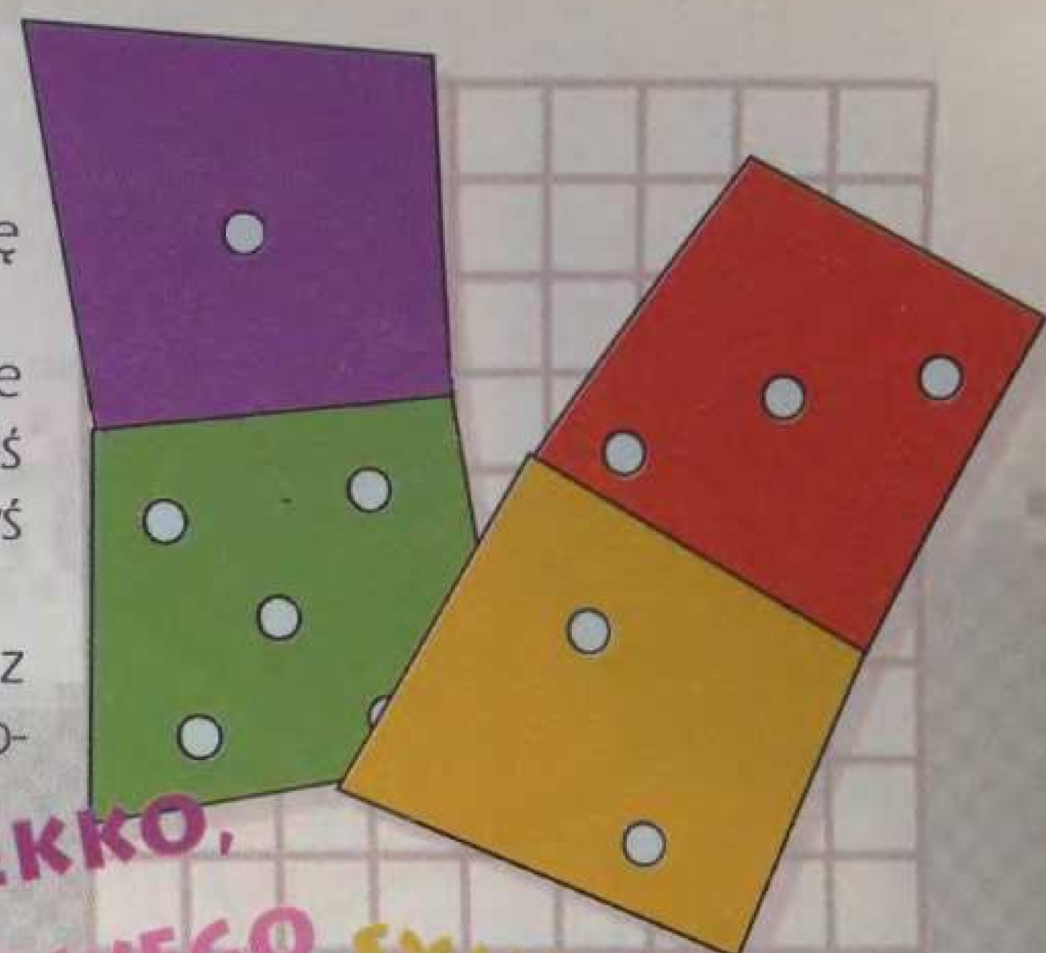
silnik o mocy startowej 1200 KM, osiągał prędkość maksymalną 512 km/h na wysokości 6000 m (20 tys. stóp). Zasięg do 1240 km, pułap do 10 370 m, uzbrojenie — 4 kaemy 12,7 mm i 2 bomby po 45 kg.

2. Douglas SBD Dauntless

Najważniejszy dwumiejscowy bombowiec, stacjonujący na lotniskowcach US Navy w czasie wojny z Japonią. Była to ulepszona wersja Northrop z 1935 r. Pierwsza seria opuściła zakłady w 1940 r. Samolot posiadał silnik o mocy 1370 KM, osiągał prędkość maksymalną 394 km/h na wysokości 5000 m (16 500 stóp). Zasięg do 1770 km, pułap do 8300 m, uzbrojenie — 2 kaemy 12,7 mm, 2 kaemy 7,62 i 1021 kg bomb. Poważną wadę samolotu stanowiło osadzanie się pary wodnej na wiatrochronie i celowniku bombowym przy szybkiej zmianie temperatury otaczającego go powietrza, co następowało podczas nurkowania z wysokości ponad 4000 metrów do poziomu morza.

3. Grumman F6F Hellcat

Był bezpośrednim następcą Wildcata — silniejszy napęd, lepsze osiągi i uzbrojenie. Po oblocie w sierpniu 1943 r. stał się najważniejszym samolotem myśliwsko—bombowym US Navy. Na jego konto należy zapisać 75% wszystkich zwycięstw powietrznych w wojnie z Japonią — zestrzelonych ok. 5156 japońskich samolotów bojowych. Hellcat posiadał silnik o mocy 2028 KM, osiągał prędkość maksymalną 611 km/h na wys. 7000 m (23 000 stóp). Zasięg do 1520 km, pułap do 11 700 m, uzbrojenie — 6 kaemów 12,7 mm (lub



2 działka 20 mm i 4 kaemy 12,7 mm) i 907 kg bomb. Hellcat był pierwszym samolotem pokładowym zdolnym do skutecznego zwalczania myśliwców japońskich.

Samoloty japońskie

1. Mitsubishi A6M Zero (Zeke)

...WARTY, GOTOWY — PACIFIC STRIKE. RĘCE DRŻAŁY MI LEKKO, ...YSKÓW — ZAWSZE TAK REAGUJĘ PODCZAS INSTALACJI NOWEGO SYMULATORA.

Podczas ofensywy japońskiej wywarł on wielkie wrażenie na pilotach alianckich, był wyraźnie lepszy od np. Wildcata. Konstruktor J. Horikoshi w pracy nad Zero musiał być wierny obowiązującej wtedy w lotnictwie japońskim doktrynie głoszącej, że główną zaletą samolotu myśliwskiego musi pozostać zwrotność, nawet za cenę obniżenia ciężaru konstrukcji. W konsekwencji samolot nie posiadał opancerzenia, a jego wyposażenie ograniczono do niezbędnego minimum. Zero posiadał silnik o mocy 1146 KM, osiągał prędkość maksymalną 565 km/h na wys. 6000 m (20 tys. stóp). Zasięg do 1920 km, pułap do 10 300 m, uzbrojenie — 2 kaemy 7,7 mm, 2 działka 20 mm i 120 kg bomb.

2. Nakajima B5N Kate

W końcu 1941 r. był jednym z najbardziej nowoczesnych samolotów bombowo—torpedowych świata. Jednosilnikowy, całkowicie metalowy dolnopłat ze składanymi ku górze końcówkami płata. Kate posiadał silnik o mocy 1000 KM, osiągał prędkość maksymalną 378 km/h na wysokości 3600 m (12 000 stóp). Zasięg do 1990 km, pułap do 8260 m, uzbrojenie — 1 kaem 7,7 mm i 800 kg bomb lub 1 torpeda. Pierwszy rok wojny na Pacyfiku przyniósł tym samolotom wiele sukcesów. Były to maszyny groźne dla okrętów, zwłaszcza jeśli pilotowały je bardzo doświadczone załogi, a atak przeprowadzano jednocześnie z kilku kierunków.

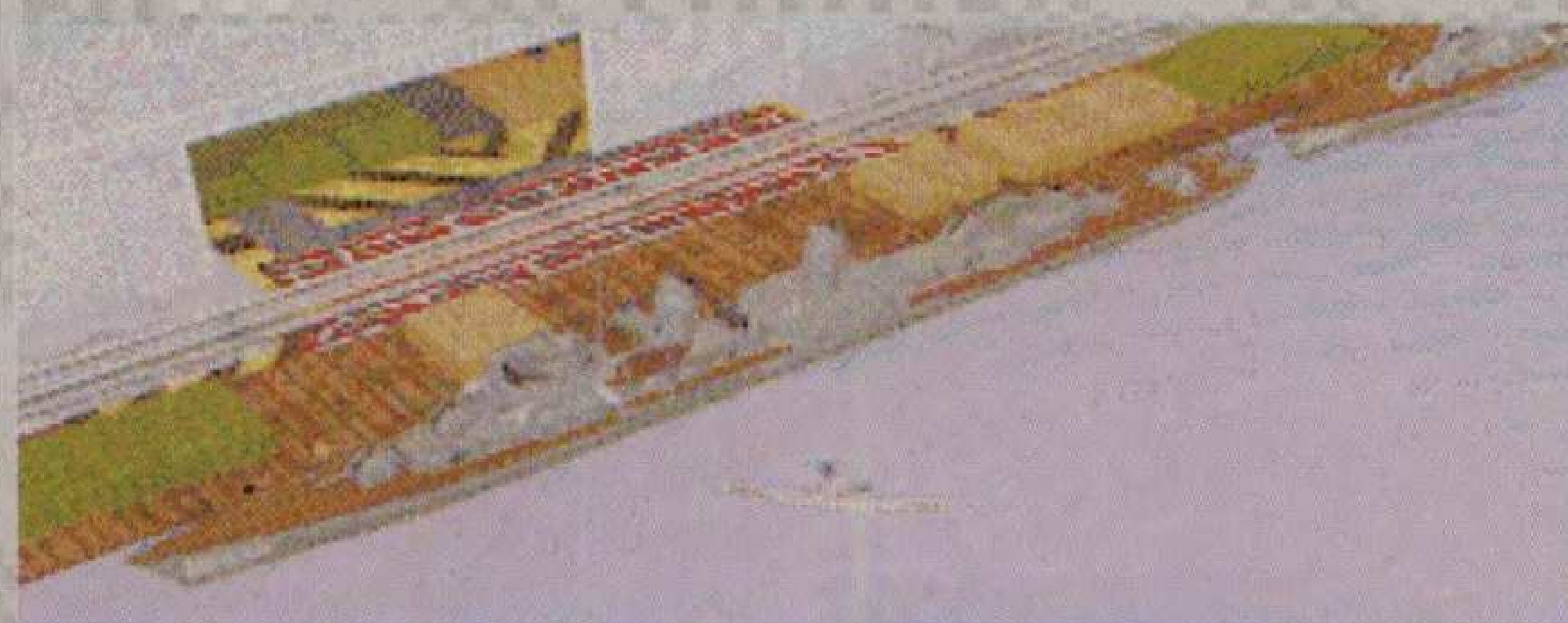


Start New Game

Stało się! Generał Hammond dał Ci przydział na Hawaje. Będziesz stacjonował w bazie lotnictwa piechoty morskiej "Ewa". Spakowałeś swoje rzeczy i sprężystym krokiem (jak na rasowego pilota przystało) udałeś się w stronę lotniska. Czekał tam samolot transportowy, udający się na Hawaje.

Lot upłynął spokojnie. W myślach kierowałeś już swoim Wildcatem.

Potem wszystko odbyło się normalnie, według procedury.



Zameldowałeś się. Uzyskałeś informacje, że aktualnie w bazie stacjonuje 51 samolotów, w tym 11 myśliwców F4F-3 Wildcat, 32 bombowo—rozpoznawcze SBD-1 Dauntless i 8 maszyn szkolnych. Dostałeś nowy, przydziałowy mundur i udałeś się na kwaterę.

Zmęczony podróżą, położyłeś się spać.

Ze snu wyrwało Cię wycie syren alarmowych. Po chwili ktoś zapukał do drzwi i krzyknął, abyś pobiegł na lotnisko.

W mgnieniu oka wybiegłeś z pokoju. Na lotnisku stał już gotowy do lotu Wildcat. Zasiadłeś za jego sterami dokładnie w chwili, gdy seria z karabinu maszynowego podpaliła barak, w którym znajdowała się Twoja kwatera. Poszukałeś oczami sprawcy.

Tak, to on. Biały samolot z czerwonymi kołami na kadłubie i skrzydłach — słynne japońskie Zero.

Przesunąłeś manetkę na maksymalne obroty. Samolot zaczął nabierać rozpędu. Po chwili, gdy prędkość była odpowiednia, pociągnąłeś drążek do siebie i... ciężko oderwałeś się od ziemi. Tak, brakowało Ci jeszcze doświadczenia.

Schowałeś podwozie i zacząłeś się wspinać na coraz większą wysokość. Wiedziałeś, że nie możesz zrobić tego zbyt ostro, bo



po chwili silnikowi zabrakłoby mocy i spadłbyś na ziemię. Duża wysokość była niezbędna, bo Wildcat nie dorównywał prędko-

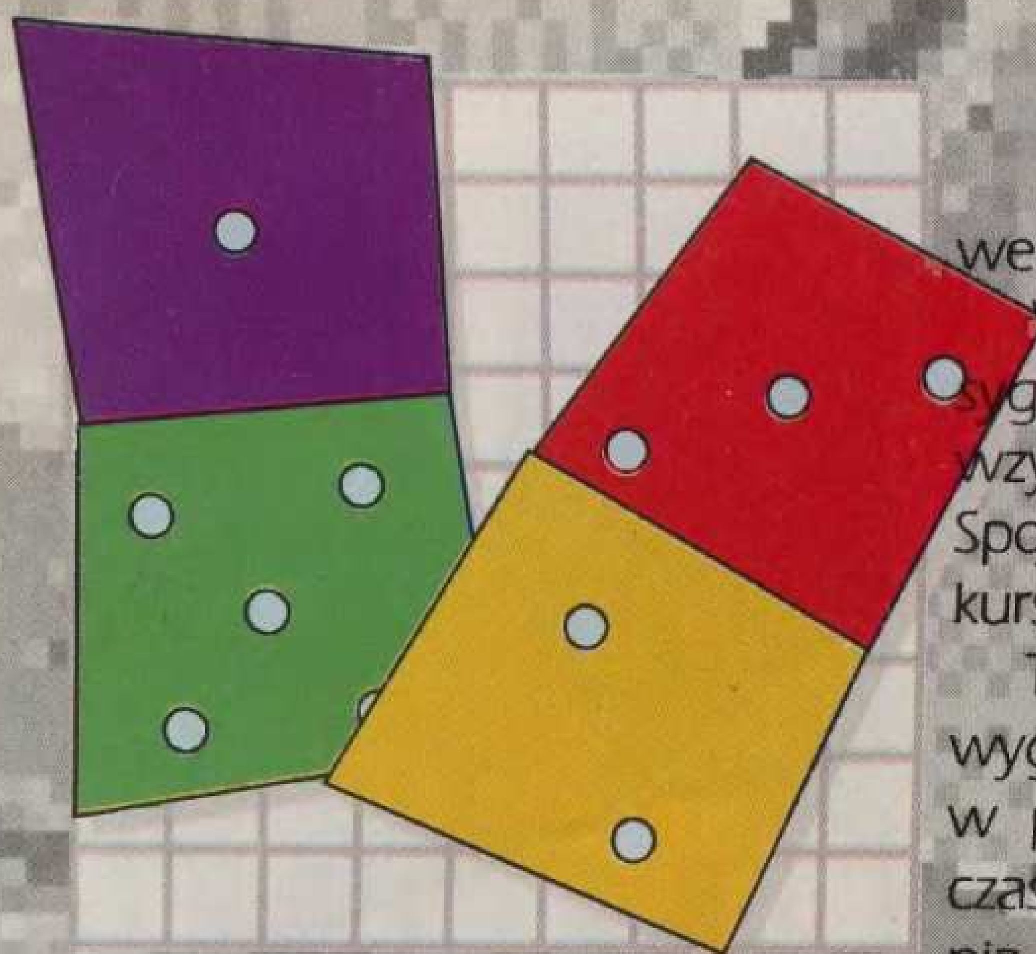


ścią i zwrotnością japońskiemu Zero. Ich osiągi zrównywały się dopiero na pułapie 6000 m (20 000 stóp).

Nagle usłyszałeś świst kul i ujrzałeś, jak pociski dziurawią Twoje skrzydło. Opanowałeś roztrzęsione ręce. Wiedziałeś, że mimo słabszych osiągów, Wildcat góru-

Mała klawiszologia

[R] — radio
[A] — autopilot
[W] — wybór broni
[N] — mapa nawigacyjna
[C] — wł./wył. widoku kokpitu
[F] — wysuwanie/chowanie klap
[L] — wysuwanie/chowanie podwozia
[G] — zmiana uzbrojenia strzeleckiego
[Alt] + [P] — pauza
[Alt] + [O] — menu opcji
[Alt] + [J] — kalibracja joysticka
[Alt] + [R] — wł./wył. szczegółów wody
[Alt] + [Y] — wł./wył. szczegółów nieba
[Tab] — chwilowe przyspieszanie upływu czasu
[Shift] + [Tab] — 1-, 2-, 4-krotne przyspieszanie czasu



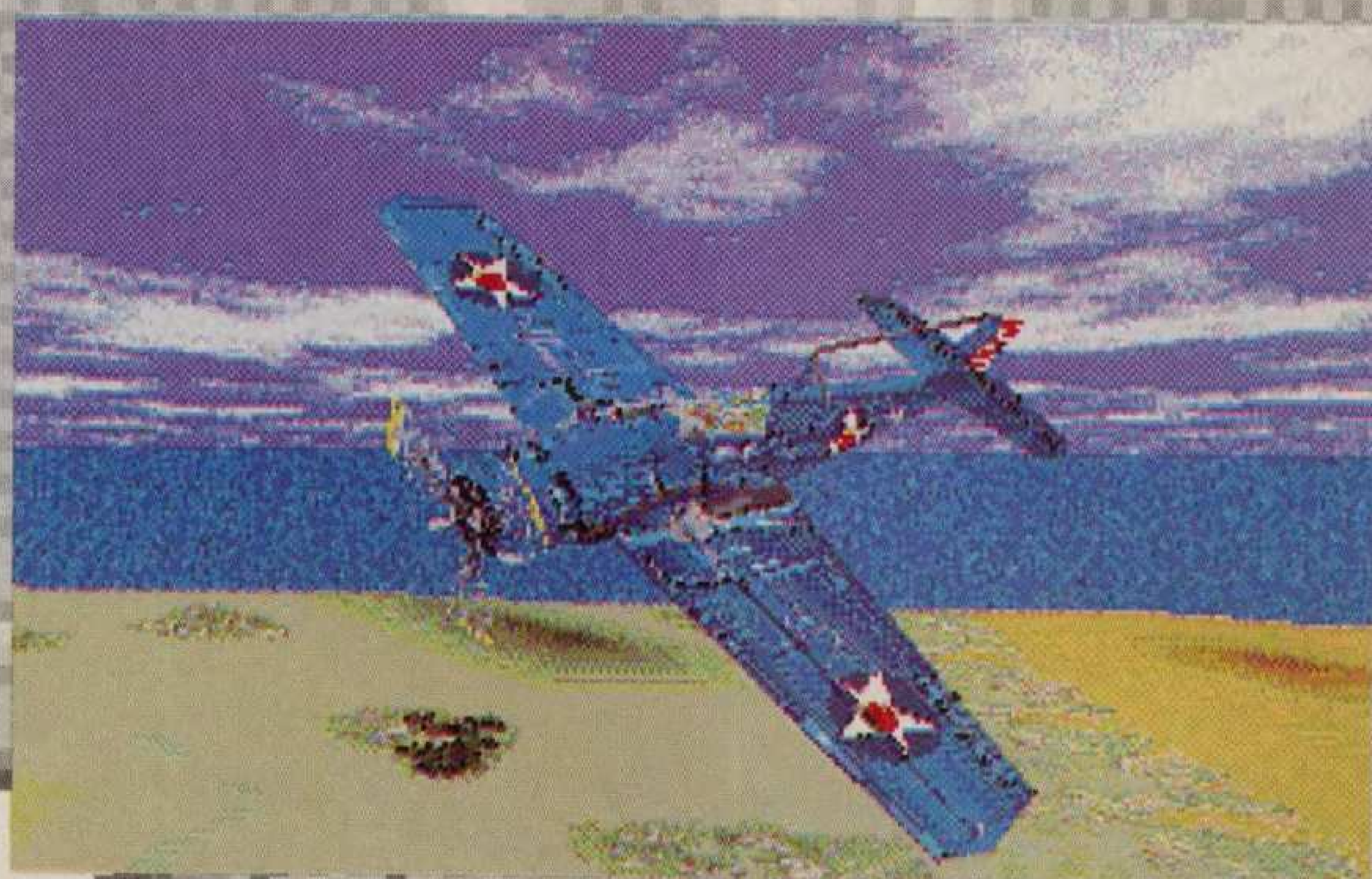
je nad Zero wytrzymałością konstrukcji.

Wykonałeś beczkę i gwałtownie zacząłeś nurkować, skręcając i jednocześnie nabierając prędkości. Japończyk nie mógł długo naśladować Twojego lotu i udało Ci się wyrwać z tej nieciekawej sytuacji.

Usłyszałeś ponownie krótkie serie z karabinu maszynowego i ujrzałeś, jak Japończyk spada w płomieniach. To Twój towarzysz widząc, że jesteś w opałach, rozwiązał ten problem w krótki, aczkolwiek skuteczny sposób. Pomachałeś mu z wdzięcznością skrzydłami. Rozejrzałeś się, reszta japońskich samolotów też gdzieś zniknęła, a w dole dymiły szczątki trzech wrogich maszyn. Spojrzałeś z podziwem na samolot nowego przyjaciela.

Włączyłeś radio i usłyszałeś sygnał z pancernika Nevada, wzywający pomocy. Kwadrat A6. Spojrzałeś na mapę, obrałeś nowy kurs i...

Tak mniej więcej powinna wyglądać Twoja pierwsza akcja w powietrzu. W miarę upływu czasu, gdy nabierzesz doświadczenia, dostaniesz przydział na lotniskowiec Enterprise. Będziesz brał udział w kolejnych misjach, dostawał nowe samoloty (nowe nie znaczy wcale, że lepsze). Za szczególne osiągnięcia dostaniesz medale i awans. Kariera asa myśliwskiego stoi przed Tobą otworem.



Instant Action

Jest to wyzwanie dla ludzi nie lubiących trzymać się historycznych realiów w komputerowych symulacjach. Wybierając tę opcję, możesz sobie do woli strzelać, bombardować lub torpedować.

Wybierasz rodzaj akcji. Wolisz rozwalać cele naziemne? Proszę bardzo. A może lepiej zatopić jakąś łódeczkę? I to jest możliwe. Chcesz zestrzelić parę japońskich kaczek? No problem, Sir.

Teraz masz wybór — możesz atakować kogo chcesz, wcale nie musi to być cel japoński, np. możesz zatopić duży amerykański okręcik. Tak, to jest to.

Kolejna czynność jest już formalnością. Decydujesz, na jakim samolocie wykonasz zadanie, jaki będzie cel tej akcji i jakimi siłami będziesz dysponował (maksymalnie możesz lecieć z trzema innymi samolotami). Jeżeli chodzi o samolot, to ja preferuję latającą bombę — Baka. Wierz mi, nie ma nic przyjemniejszego, jak rozwalenie sobą amerykańskiego krążownika. A jak możesz potem szpanować przed kolegami — "Byłem Kamikadze!".

Teraz postępujesz podobnie z przeciwnikiem (przydział samolotu, liczba przeciwników, cel ich akcji), wciskasz PLAY i... zaczęło się.







Mapa

Obsługa mapy jest miłym i przyjemnym usprawnieniem w grze. Nie musisz godzinami dolatywać na miejsce akcji. W miły i kulturalny sposób załatwiasz to jednym naciśnięciem guzika.

Po uruchomieniu opcji mapy, widzisz na niej kropeczki i kółeczka. Są to zaznaczone obszary Twoich działań (aktualny jest zakreślony czerwonym kółkiem). Po prawej stronie ekranu pojawia się opis, co masz do zrobienia na danym terenie. Nie musi to być koniecznie rozwałka wszystkiego, co się rusza. Może to być np. lądowanie na lotniskowcu. Po wykonaniu zadania na jednym terenie, komputer zmienia automatycznie obszar działania na następny (możesz powrócić do wcześniejszego za pomocą klawiszy kursora).

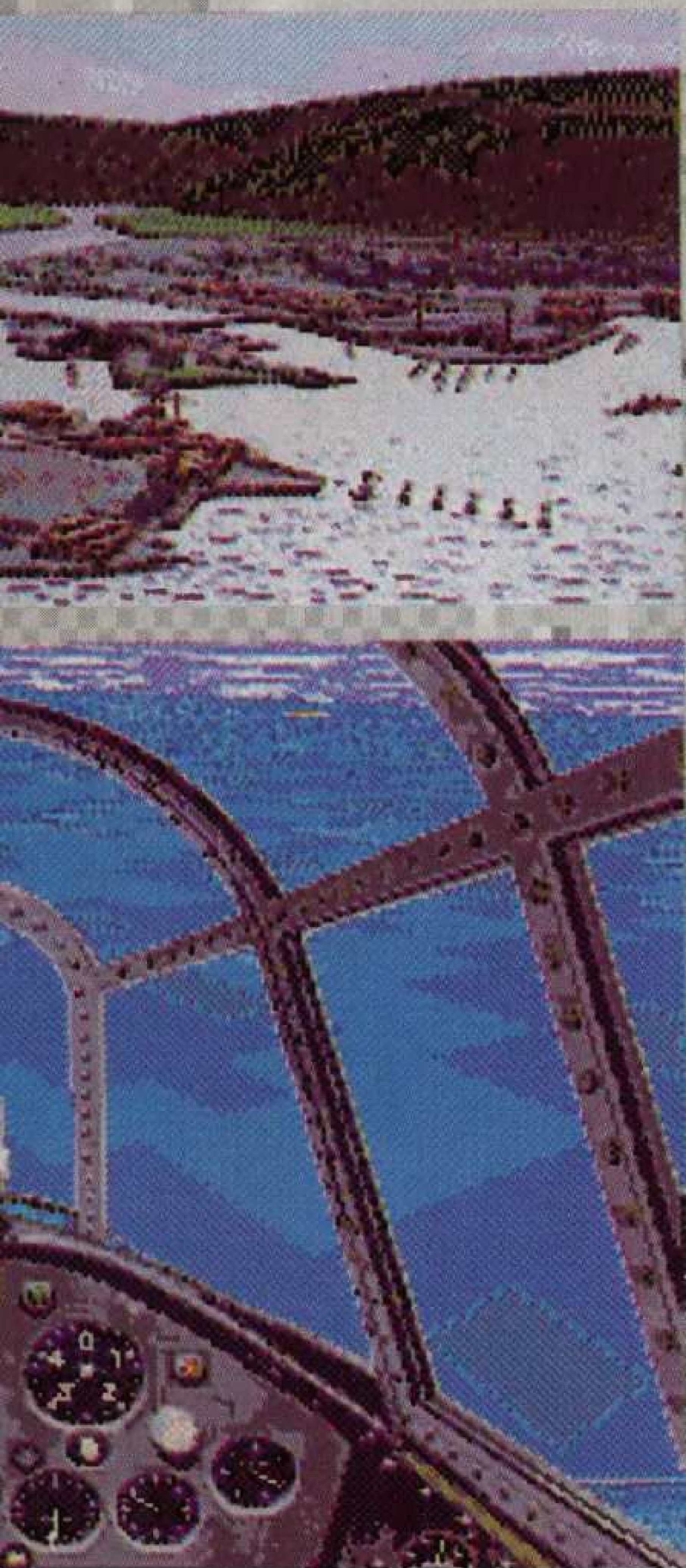
Radio

Posługiwanie się radiem jest drugą ważną opcją w grze. Po jej uruchomieniu ukazuje się zestaw możliwych rozmówców. Możesz porozmawiać z każdym z członków eskadry indywidualnie lub z całą eskadrą grupowo. Połączenie może też objąć swoim zasięgiem jeden lub kilka okrętów.

Po wybraniu rozmówcy musisz zadecydować, co mu chcesz powiedzieć. W zależności od etapu gry możesz z nim porozmawiać na więcej lub mniej tematów. Najczęściej przez radio możesz powiedzieć:



— Zapytać o zdrówko (Request status) — prosząc rozmówcę o ocenę jego otoczenia (może



odpowiedzieć np. że podziwia niebo, albo że właśnie został trafiony i pędzi na ziemię wąchać kwiatki... od dołu).

— Atakuj cel (Attack target).

— Tworzymy formację (Form on me).

— Rozrywamy formację (Break formation) — ważny rozkaz, dopóki go nie wydasz Twój towarzysz będzie tylko osłaniał Ci tyłek, a nie zajmował się samodzielnym niszczeniem wroga.

— Wracaj do bazy (Return to base) — ten rozkaz możesz wydać tylko wtedy, gdy Twój towarzysz z eskadry jest ciężko uszkodzony, w przeciwnym razie nie wykona polecenia!

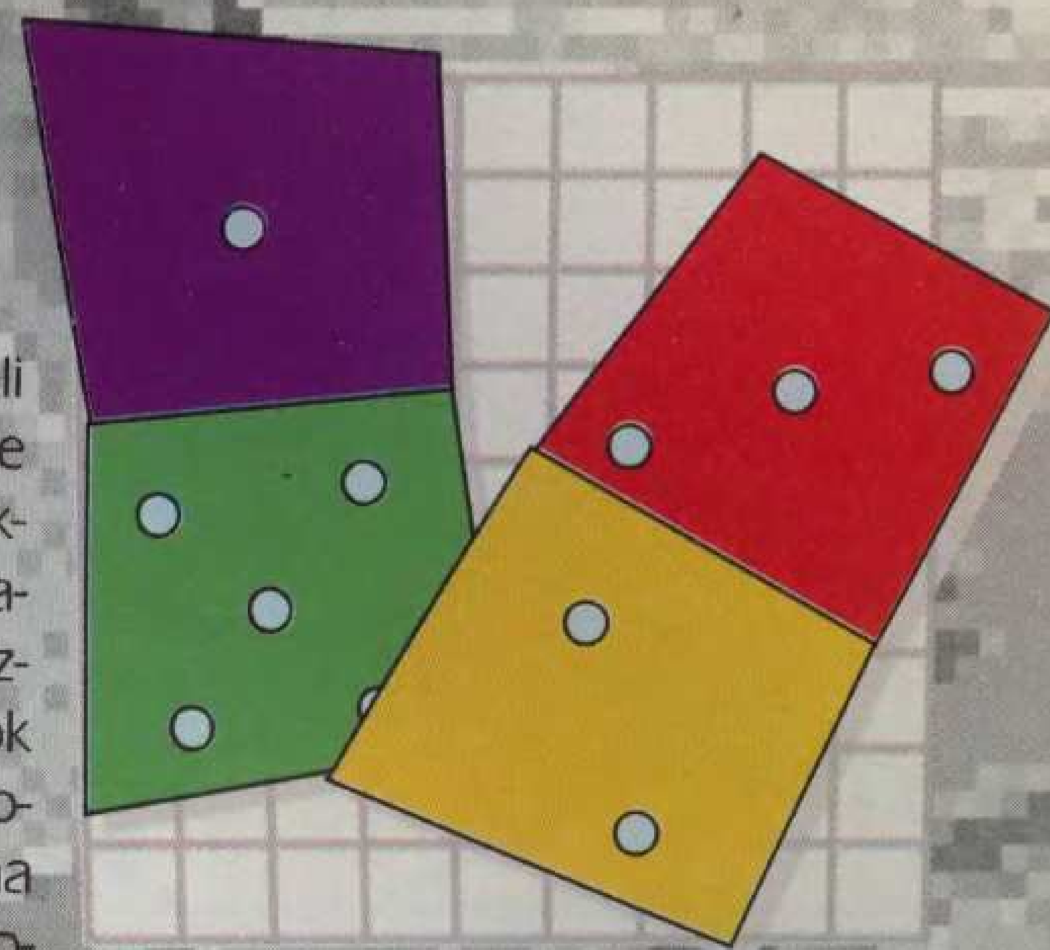
— Cisza w eterze (Begin radio silence).

— Koniec ciszy radiowej (End of radio silence).

Spowiedź Asa

1. Wrogie samoloty atakuj, mając słońce za plecami.
2. Nie gap się za bardzo na przyrządy i widoczki.
3. Samoloty japońskie są szybsze i zwinniejsze na małych wysokościach, musisz mieć nad nimi przewagę wysokości i atakować np. w locie nurkowym.
4. Rzucanie torped uzależnione jest od typu samolotu, którym lecisz. Przy locie Devastatorem zrzucasz torpedę z wysokości 20–25 m (80 stóp), przy prędkości 185–190 km/h. Gdy lecisz Avengerem możesz wykorzystać jego lepsze osiągi i torpedę wypuszczać z wysokości 50 m (160 stóp), przy prędkości 230 km/h.
5. Start Devastatorem to koszmar. Musisz prawie do samego końca rozpędzać się i mniej więcej od połowy lotniskowca ciągnąć drążek do siebie.
6. Oszczędzaj amunicję. Nie strzelaj z wszystkich dostępnych karabinów, jeżeli nie musisz.
7. Nie baw się w niszczenie swoich obiektów (np. lotniskowców). Takiego szaleńca czeka natychmiastowe zestrzelenie, a potem... honorowy pogrzeb.
8. Jeżeli nie możesz zlokalizować celu, naciśnij odpowiedni klawisz, a innym klawiszem wybierz opcję Eye Locked on Target.
9. Gdy samolot jest trafiony i silnik traci moc, pomódl się.

Więcej grzechów nie pamiętam.



Trochę kwasu

Autorzy gry nie dopracowali pewnych szczegółów. Nie są one co prawda aż tak istotne z punktu widzenia użytkownika, ale sprawiłyby, że poczułby się on znacznie lepiej. Dlaczego np. widok kabiny pilota jest aż tak monotonny? Dwa rodzaje kabin na krzyż przy takim bogactwie samolotów do wyboru!



Ciężko zawiodłem się lecąc japońskim samolotem, gdy chciałem obejrzeć sobie skrzydła — ujrzałem niebieskie skrzydło z oznakowaniem amerykańskim! Wzdrygnąłem się i przysiągłem sobie, że więcej nie będę spoglądał na boki.

Wymagania sprzętowe powodują, że wielu potencjalnych graczy będzie musiało zrezygnować z większości bajerów. Piękny kolor nieba i morza, widoczki na lądzie, cieniowane samoloty i statki, duża liczba szczegółów itd. — to wszystko nie dla Was, posiadacze 386 SX (skokowa animacja uniemożliwia dokładne celowanie i może doprowadzić do szału). Na 386 DX od biedy można sobie troszkę pogiercować, a nawet wczuć się w klimat gry. Całkiem znośnie gra się już na 486 SX, co prawda trzeba liczbę szczegółów nastawić na poziom średni (Med) oraz wyłączyć cieniowanie nieba i morza, ale poza tym zaczyna już być fajnie. Do pełni szczęścia potrzebne jest 8 MB RAM (minimum to 4 MB) i ok. 18 MB wolnego miejsca na twardzielu. Teraz możesz jeszcze poświęcić 2 MB RAM na bufor dysku twardego i już jesteś gotowy do walki.

Do zobaczenia na USS Enterprice!

Darek Bujalski

Literatura:

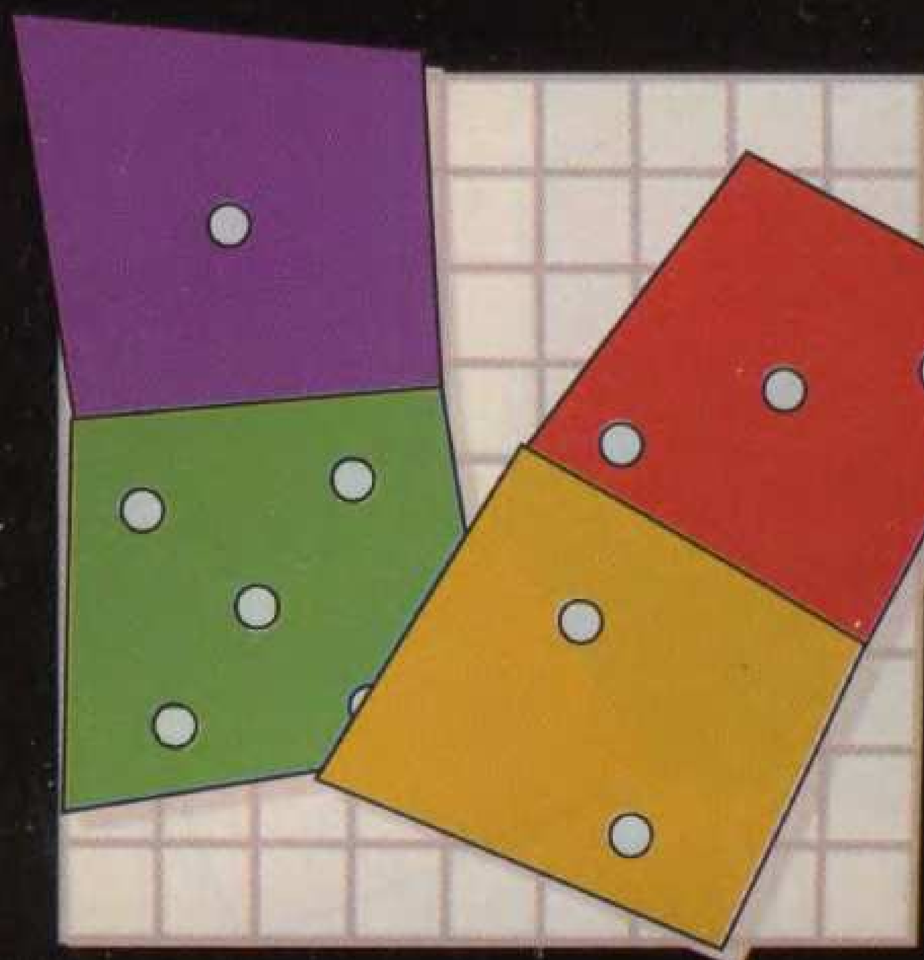
Zbigniew Krala, "Kampanie powietrzne II wojny światowej", t. 1-3, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, Warszawa 1990, 1991, 1994

"Encyklopedia lotnictwa", Gemini Poland, 1993

Miesięcznik "Lotnictwo" nr 24/93, Wydawnictwa Lotnicze, Warszawa 1993

PACIFIC STRIKE
Origin 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	85%
Ogółem	90%





Z GŁĘBI ZIEMI, NAGLE, STRZELAJĄC WOKOŁO OGNISTYM POPIOŁEM, WYŁANIAŁY SIĘ NOWE GÓRY. CZASU BYŁO DOKŁADNIE TYLE, ABY Z GARSTKĄ PRZYBOCZNEJ GWARDII WSKOCZYĆ NA ŁODZIE I JAK NAJSZYBCIEJ ODPŁYNĄĆ OD BRZEGU...

Królestwo Miremer stało się piekłem na ziemi, a jego król musiał z morza przyglądać się zagładzie swojej domeny. Kiedy płomienie opadły, a góry zastygły — oczom ocalonych ukazał się już całkiem nowy ląd, na którym próżno było szukać wspaniałych niegdyś gajów, dostatnich siedlisk i żyznych pól, a przede wszystkim — nie było tam już ani jednego z poddanych. Król w milczeniu odwrócił się w stronę pełnego morza. Rycerze chwycili za wiosła.

Płynęli już wiele dni, ale dopiero po zjedzeniu ostatnich zapasów ujrzeli piaszczysty brzeg. Kiedy dopłynęli, nie legli jednak na plaży, lecz od razu zaczęli zbierać budulec na swoją fortecę. Po miesiącu nad brzegiem morza wyrosła posępna wieża. Dopiero teraz, zapewniwszy sobie bezpieczeństwo, król wysłał jeźdźcą aby ten rozejrzał się wokoło. Kraj, do którego przybyli był bliźniaczo podobny do dopiero co utraconej ojczyzny. Dobra ziemia, obfite lasy, regularny klimat i pracowici mieszkańcy. To wszystko czyniło go wymarzonym królestwem — przyszłym imperium. Niestety, kraj należał do trzech skłóconych ze sobą miejscowych Lordów, którzy podzielili między siebie wszystkie miasta i wioski. Ich mieszkańcy nosili broń i gotowi byli bronić rodzimych siedlisk. Poza tym, niektórzy kapitanowie nudzili się w swoich miastach lub twierdzach i ruszali na podbój sąsiednich osiedli. Bezdomny Król nie zapomniał jednak o swoim pochodzeniu — postanowił podjąć próbę opanowania całego kraju i ustanowienia go swoim nowym królestwem...

Dzięki starej grze Powermonger firmy Bullfrog, możesz zająć miejsce Króla. Gra jest podobna do poprzedniego hitu — Populousa i w takich kategoriach należy się jej przyjrzeć. Sami zresztą autorzy przyznają, że pomysł Powermongera narodził się w trakcie prac nad nową wersją Populousa (Populous II). W Populousie brakowało pewnej indywidualizacji świata gry, był on podobny do rzeczywistego, jednak nadal sprawiał wrażenie fałszywej makiety z tektury.

Inaczej jest w grze Powermonger, indywidualizacja i detale zostały posunięte do maximum możliwości współczesnych komputerów osobistych (Amiga, ST, PC). Każdy człowiek żyjący w świecie Powermongera ma swoje charakterystyczne dane, odróżniające go od reszty — imię, wiek, zawód. Jeśli porzuci broń, komputer nadal będzie pamiętał, że należała właśnie do niego. Nawet ulatujące do nieba dusze zabitych nie są anonimowe. Zamysłem autorów było, aby każdy grający w Powermongera odczuwał odmienne emocje, traktował komputerową rzeczywistość jako własną, przywiązując się nawet do konkretnych ludzi.

Do normalnych widoków w grze należy wychodząca z miasta grupa drwali, udających się do pobliskiego, ozdobionego jesiennymi kolorami lasu, by po chwili spłoszyć ptaki. Ptaki te, rzucając cień na otaczające las pola, formują klucz i odlatują w inną stronę.

Równie popularny jest widoczek, kiedy nasz oddział pokonując zaśnieżone wzgórza, powoli maszeruje w milczeniu, ciągnąc za sobą katapultę, a wokoło ciągle prószy śnieg i wieje silny wiatr — po drugiej stronie monitora (nawet mono) też robi się zimno. Podobnie jak w Populousie, teren gry jest trójwymiarowy — tu jednak mniej kanciasty i składa się z większej liczby poligonów, co nadaje wrażenie naturalności. Poza tym, aktualny wycinek daje się płynnie obracać — tak, że możemy obejrzeć wszystkie szczegóły ukryte np. za wysokim wzniesieniem. Nie bez znaczenia jest też możliwość powiększania i pomniejszania (zoom).

Zaczynamy grać

Olbrzymia mapa, którą mamy przed oczami, pokazuje tylko 1/3 archipelagu 195 wysp do podbicia. Podbicie ostatniej wyspy kończy grę.

Po wybraniu sobie obszaru do podbicia, mikroświat Bullfroga staje przed nami w całej okazałości. Pośrodku otoczony ikona-

mi aktualnie podglądany wycinek terenu, a cały obszar widzimy na lewo. Wszystkich operacji w grze dokonujemy myszą — klawiatura jest niepotrzebna.

Jak wygrać?

Wyspę "zaliczyłeś", jeśli 2/3 ludności wyspy podlega Twojej kontroli — wtedy waga przechyli się do końca na Twoją stronę i możesz brać na warsztat następny kawałek archipelagu (RETIRE). Możesz osiągnąć ten cel i wtedy, gdy wymordujesz całą ludność i w wypadku, gdy weźmiesz ją siłą, zachowując jednak przy życiu. W grze fundamentalne znaczenie ma określenie postawy Twojego króla — biernej, neutralnej czy agresywnej (ikony z jednym, dwoma i trzema mieczami). Wynik każdej

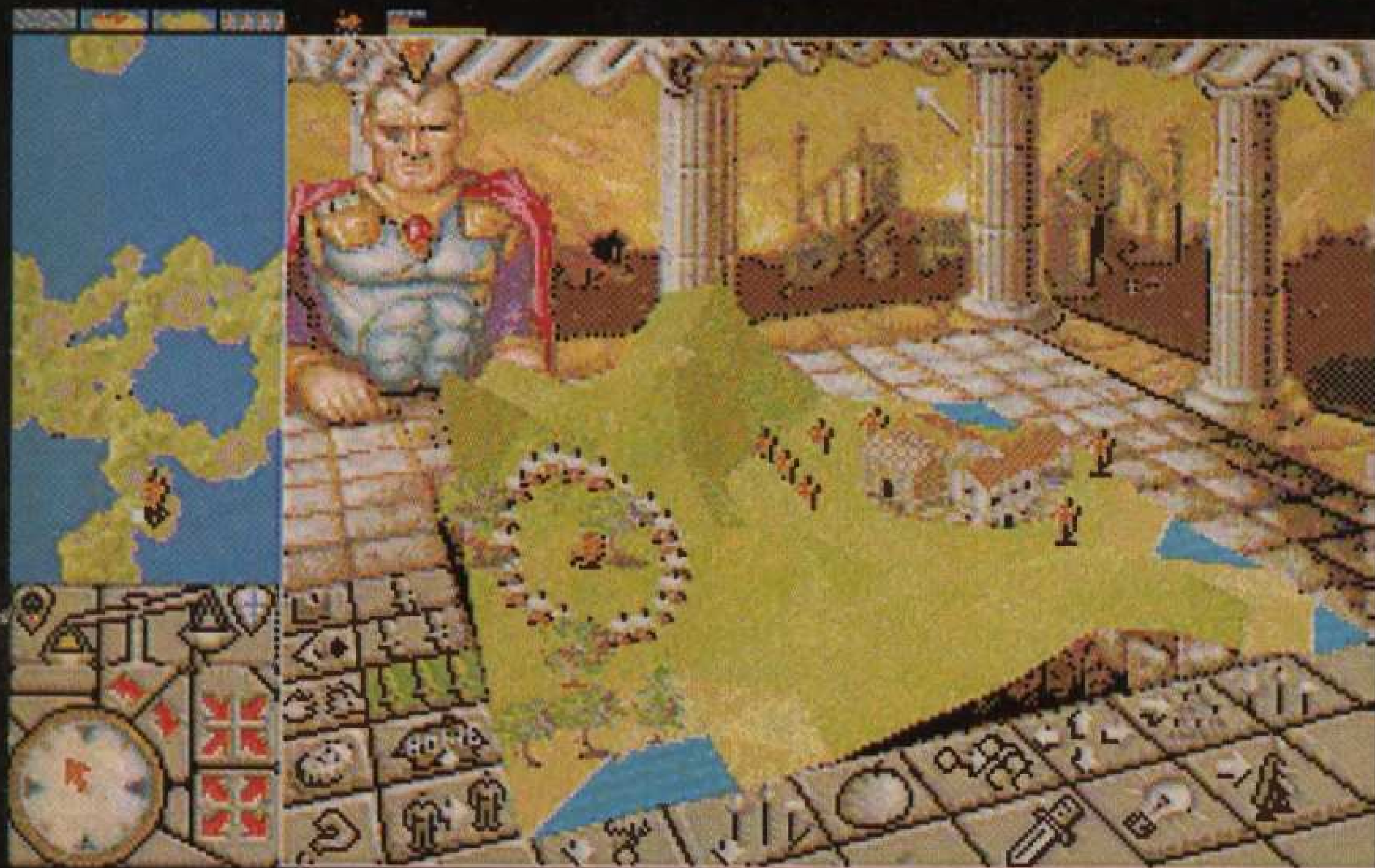


wykonywanej operacji zależy od charakteru tej postawy. I tak, atak na wioskę przy biernej postawie powiedzie się tylko wtedy, gdy posiadamy znaczącą przewagę, ale za to wszyscy mieszkańcy wioski przeżyją, by zapewnić nam zaplecze dla przyszłej kampanii (żywność, rekruci). Natomiast atak agresywny zapewnia powodzenie nawet w wypadku dysproporcji sił na naszą niekorzyść, ale z wioski nie ujdzie wtedy nikt żywy i pozostaną nam tylko puste chaty.

Przede wszystkim — żywność (niebieski pasek nad Twoją głową). Gdy się skończy — Twoi żołnierze opuszczą Cię i udadzą się do swoich siedzib. Jedna lub dwie nie zmobilizowane wioski, to stały dopływ zapasów, ich mieszkańcy będą ciągle pracować na polu. Jeśli wezmą się np. za wyrób łodzi — wyczyść im spichlerz. Pamiętaj o wysokokalorycznych owcach — atakuj je tak jak wroga (mieczem). Duży oddział potrafi więcej niż mały — staraj się utrzymywać stan liczebny co najmniej na równi z konkurencyjnymi bandami. Rekrutacja (możliwa tylko w swoich miastach) także kończy się w zależności od postawy — przy agresywnej nikt nie pozostanie w domu. Pamiętaj o tym, że rekrutacja nie zawsze się opłaca — ktoś musi pracować na chleb.

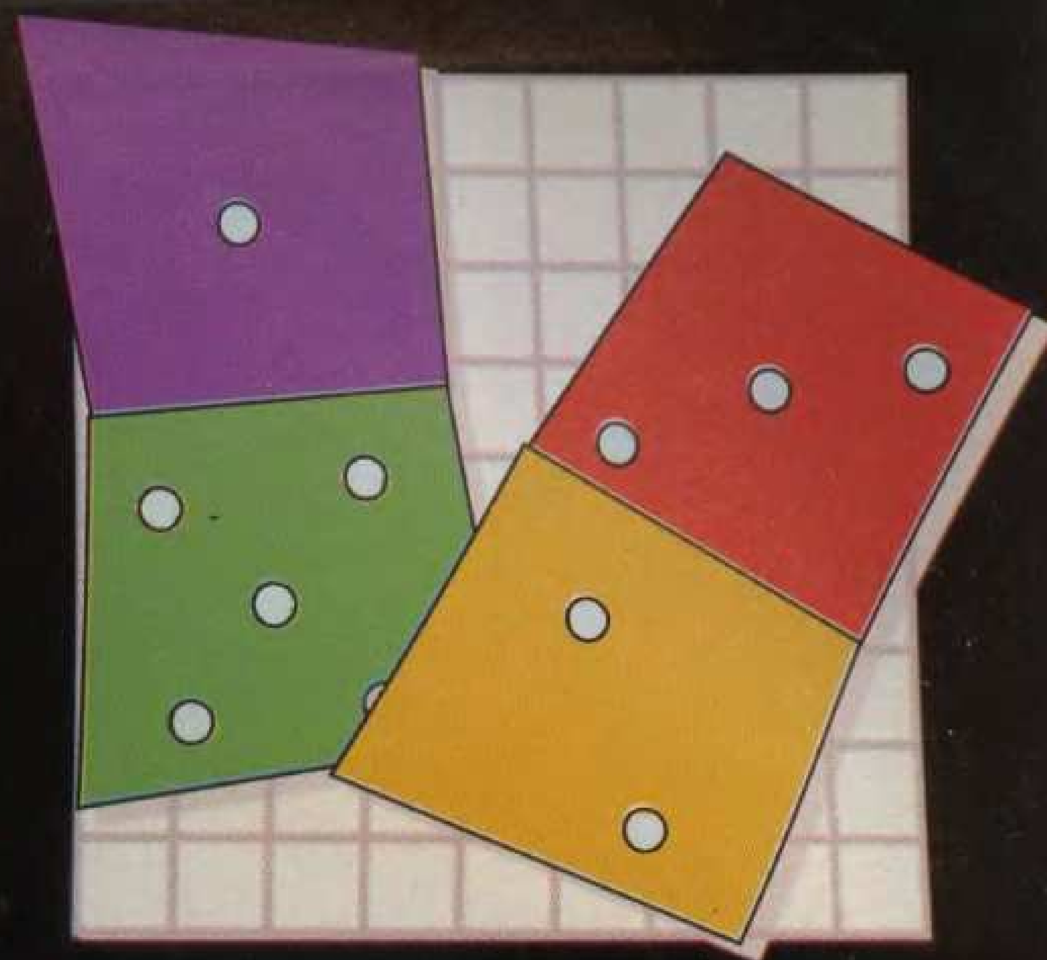
Na koniec element, który najczęściej decyduje o powodzeniu danej kampanii — uzbrojenie. Rzadko zaczynasz zabawę z oddziałem uzbrojonym np. w łuki. Tu mała uwaga, "nieuzbrojony" nie oznacza niezdolnego do walki, a wręcz przeciwnie, w takim właśnie stanie najczęściej przeprowadzasz boje, pewnie masz wtedy maczugi, noże lub coś w tym rodzaju. Posiadanie jakiegokolwiek uzbrojenia najczęściej pozwala Ci na bardzo szybkie ukończenie rozgrywki. Z reguły jednak, odpowiedni sprzęt dopiero trzeba sobie wyprodukować (ikona z żarówką). Pasywny wódz może zmobilizować swoich ludzi tylko do produkcji łodzi, pługów, garnków czy innej tego rodzaju galanterii. Neutralnemu udadzą się włócznie, ale dopiero agresywny może sobie pozwolić na łuki czy katapultę. Znaczenie ma tu także wielkość lasu i odległość od niego. Koło miasta położonego na wzniesieniu lub w pobliżu góry żołnierze mogą czasami postawić kopalnię. Produkujesz wtedy miecze lub armaty. Kiedy żołnierze latają i latają, a "nic nie rośnie", przyczyna porażki leży najczęściej w małej liczbie żołnierzy—pracowników oraz w za dużej odległości od lasu. Szkoda czasu, idź





do innej wioski. Wyprodukowaną broń trzeba jeszcze pobrać z miasta! Produkując, nie zapomnij kontrolować, czy nie nadchodzi wrogi oddział — zaskoczony nie zdążysz wziąć broni.

Podnosić możesz także broń (i łodzie) leżącą na polach. Czasami, po Twoim wyjściu z miasta, tubylcy (jeśli są) mogą kontynuować pozostawioną produkcję — dzieje się tak najczęściej, jeśli wybudowałeś kopalnię. Nie zapomnij o odwiedzaniu tego miasta od czasu do czasu.



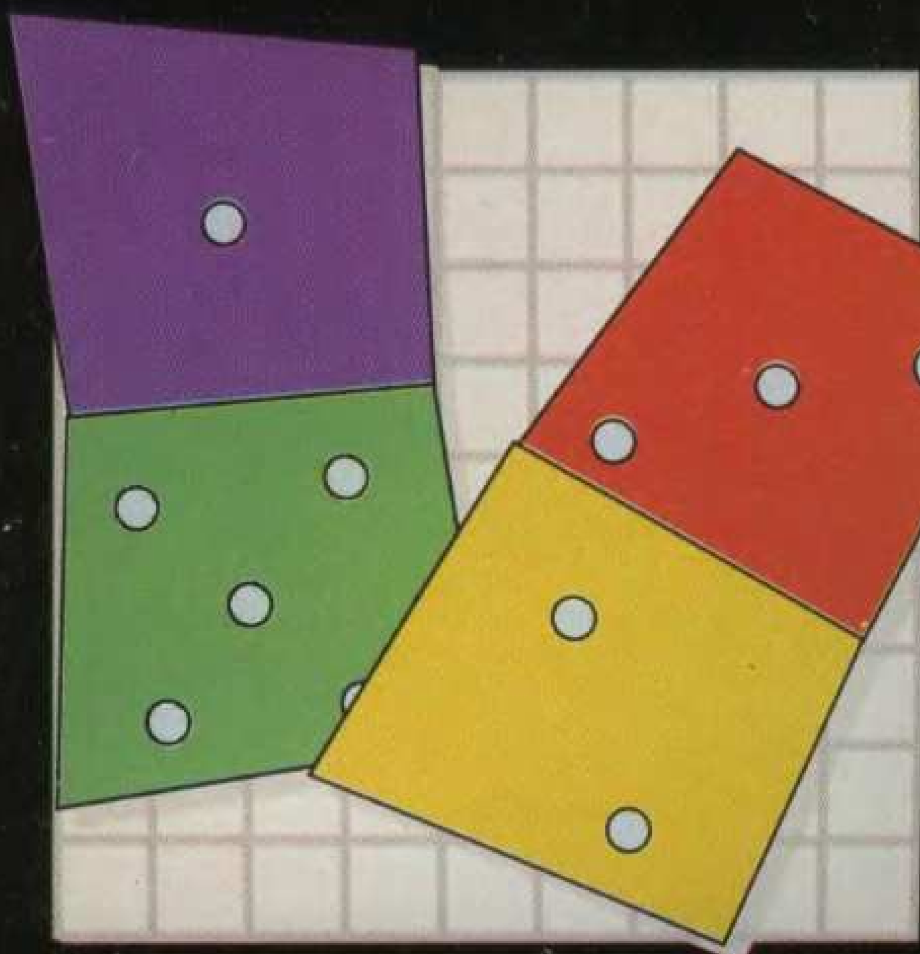
Pobrany sprzęt rozdzielany jest tylko między Twoich żołnierzy (a nie wszystkich poddanych). Jeśli jest tego za dużo, resztę bierzecie jako zapas, co jednak spowalnia marsz. Zapasu możemy się pozbyć, wyrzucając sprzęt w mieście. Choć z nadwyżką pozostanie także katapulta lub armata (jeśli jest), wyrzucenie a następnie pobranie sprzętu to jedyny



sposób na równomierne rozdzielenie zapasu między weteranów a świeżo zmobilizowanych (i gołych) rekrutów.

Niektórymi wioskami zarządzają, w imieniu swoich władców, kapitanowie. Jeśli przejmujesz taką wioskę (nieagresywnie), kapitan przechodzi na Twoją służbę. Teoretycznie może robić to samo co Ty. Niestety, do przekazywania mu poleceń służą gołębie pocztowe. Wywołuje to zabawne, lecz po pewnym czasie irytujące wrażenie "opóźniania się komputera". Więc jeżeli już, to wykorzystaj go do ryzykownego ataku (nie zapomnij o jedzeniu i przekazaniu swoich żołnierzy) — jego śmierć, w przeciwieństwie do Twojej, nie kończy gry na danej wyspie. Najlepiej jednak użyj nowego kapitana do szpiegowania jakiegoś nerwowego sąsiada — widzisz wtedy poddanych tamtego jak swoich — na mapie.

Można też kapitanów kolekcjonować dla ozdoby — ja uzbierałem maksymalnie pięciu. Jeśli chodzi o taktykę bezpośrednich





starć, to nie ma tu dużej filozofii — bardziej liczny i lepiej uzbrojony wycina słabszego. Czasami jednak da się pokombinować. Ciekawy efekt uzyskujesz, jeśli obaj nie macie łodzi a Ty jesteś uzbrojony w łuki. Zaatakuj przeciwnika po drugiej stronie jeziora lub rzeki. Nawet pięciokrotna przewaga wroga nie zapobiegnie jego klęsce. Jeśli jest Was mniej, uważaj na podlatujących do wodza wrogich żołnierzy. Przyspieszony oddech i malejący gwałtownie wskaźnik odporności (zielony pasek nad głową) to znak do szybkiego odwrotu — po prostu każ wodzowi udać się w przeciwną stronę.

Jeśli chcesz gdzieś przemieścić oddział, ot tak bez celu — nie po to, żeby zaatakować czy pobrać jedzenie, to musisz użyć ikony z wodzem i strzałką. Żeby wskazać cel na powiększonym odcinku mapy — głównym obszarze gry, musisz jednak wskazać obiekt rozpoznawalny przez "komputer" — nieważne: wypalone ognisko, kości po owcy czy miasto. Nie możesz wskazać ot tak pustego miejsca, jak daje się to zrobić na mapie z lewej strony. Jest to prawdziwe utrapienie przy przeprawach bez łodzi przez bagna czy wąskie przesmyki między dwoma częściami lądu, a te są specjalnością projektującego mapę do Powermongera. Musisz sobie wtedy radzić jak możesz, czasami pomaga... przechodząca owca, można na nią w odpowiednim momencie wskazać. Pamiętaj także o wspomnianych paleniskach.

Trzeba jeszcze nadmienić o niezwykle pomocnej opcji, jaką jest możliwość otrzymania danych o dowolnym, martwym czy żywym obiekcie uczestniczącym w grze. Służy do tego ikona ze znakiem zapytania. Wskazując na dowolny dom otrzymamy cenne informacje dotyczące ilości zmagazynowanej w całym mieście (nie tylko w tym domu) żywności i broni. Dowiemy się także, ilu mieszkańców ma osiedle i do kogo należy.

Wskazanie klejnotu na sylwetce wodza lub któregoś ze służących nam kapitanów daje szczegółową "metryczkę" samej postaci oraz jej oddziału — ważne w grze. Gdy wskażemy jednego z wrogich żołnierzy, poznamy jego uzbrojenie, a co za tym idzie uzbrojenie całego oddziału.

Jest to jedyny sposób na rozpoznanie jednostki nieprzyjaciela, bo nawet jeśli uda nam się "trafić" w kapitana nie pokaże nam się taka metryczka, jaką mamy do dyspozycji w przypadku naszego wodza. Nie dziw się jeśli widzisz wrogi oddział w mieście, a komputer konsekwentnie pokazuje Ci, że miasto jest puste. Ten odział siedzący pośrodku rynku — jest z zewnątrz, właśnie przeprowadził rekrutację (stąd miasto jest puste) albo tylko odpoczywa.

Na koniec o efektach dźwiękowych. Obok ciekawych "bajerów", jak odgłosy rozmowy Twoich żołnierzy siedzących przy ognisku, czy śpiewu ptaków, mamy cały szereg efektów mających utylitarny charakter. O znaczeniu oddechu już wiesz. Beczenie informuje Cię, że gdzieś na wyspie znajduje się co najmniej jedna owca (ważne w przypadku wysp—głodówek). Odgłos spłoszonych ptaków oznacza, że ktoś się zbliża, itd...

Podpowiedzi

- Zdobywanie każdej nowej wyspy zaczynasz od zera, to normalne, inaczej już po pięciu wyspach byłbyś potęgą nie do pokonania. Podobnie, na wyspy wcześniej zdobyte możesz powrócić i wszystko wygląda tak, jakby Cię tam nie było.
- Najbardziej wojowniczy są poddani Jayne III (kolor niebieski), czasami szaleją rycerze Josa XVIII (kolor czerwony), ale z reguły nie są uzbrojeni. Natomiast chłopi i mieszczanie Harolda II (kolor żółty), to rasowi domatorzy.
- Po rozbitym oddziale (a raczej po jego kapitanie) pozostaje zawsze worek z żywnością oraz łuk.
- Przy braniu konkretnej sztuki broni z ziemi, maksymalnie powiększ teren i dopiero teraz wskaż interesujący Cię przedmiot.
- Najwięcej jedzenia w wioskach znajdziesz jesienią, najmniej zimą.
- Możesz "atakować", czyli ścinać drzewa. Jedyny sens tej operacji — to pozbawienie przeciwnika budulca.
- Nie przesadzaj z katapultami lub armatami, jedna wystarczy.
- Zawsze jeśli masz czas i możliwość — zbieraj łodzie, nawet małe oczka wody mogą doprowadzić do "pogubienia się" ludzi.
- Jeśli nie wszyscy mają łodzie, a trzeba się przeprawić gdzieś daleko, wal śmiało. W miarę pobierania nowych łodzi przez główną część oddziału, maruderzy będą do Ciebie dołączać.
- Śnieg i deszcz zwalniają tempo marszu — wykorzystaj to do ataku za pomocą łuków.
- Jeśli wszystkie miasta podbiłeś, a waga nie pokazuje zwycięstwa — poszukaj wież. Najczęściej siedzą w nich dezerterzy wroga lub oddziały, którym nie chciało się wychodzić na wojnę.
- Czasami, gdy żywność kończy się w przerażającym tempie, a nic wokoło nie widać, warto zostawić żołnierzy w wieży, a samemu ruszyć polować na owce.
- Gdy jesteś słaby, a po wyspie hula spora grupa uzbrojonych w łuki nieprzyjaciół, uciekaj na morze i czekaj. Gdy wróg zdobędzie już wszystkie miasta, gdzieś w końcu stanie i będzie czekał. Wtedy atakuj przybrzeżne osady i zbieraj "nowonarodzonych". Pamiętaj, że wróg od razu ruszy w Twoim kierunku! Stosuj wtedy strategię: szybki atak — szybka rekrutacja — szybka ucieczka. Postaraj się także coś szybko gdzieś wyprodukować. Po takiej zabawie w kotka i myszkę jesteś gotowy do konfrontacji.

Marcin Grabski



POWERMONGER
Bullfrog 1991
Strategiczna
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	85%
Ogółem	85%



tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks gier

Mutator na urlopie

Nadjeżdżamy! Dziś w wydaniu późnowakacyjnym. Zdyszani lecz zwycięscy, podajemy kolejną grabę full of tipsas & trickas nervovas — czyli nasze yellow pages. Grubość średnio rozciągnietego jamnika, ale co za treść... yakh!

A teraz sobie coś wyjaśnimy! W sprawie fałszywki. Ludzie, czy Wy myślicie, że my ślepe jesteśmy, że oczu nie mamy, czy co? Przecież, nie można tak lecieć w wała i przysyłać kilogram odpowiedzi od jednej osoby. Pisze sobie taki jeden: „Posłusnie melduję, ze fałsywa gra w tamtem numeze to była Doom" (młotek) i znowu ten sam — na innej kartce — „... to była Civilization" (bałwan) i dalej: „...UFO" (patałach), „...Drugstore" (żłób jeden). No i nie dziwi, że jak taki przyśle dziesięć kartek, to w końcu zgadnie. Zmień chociaż charakter pisma! I adres...

Nagradzamy tylko poprawne odpowiedzi wylosowane z puli prawdziwych, honorowych graczy. W nr. 6/94 Gamblera nie istniejącą grą była Drugstore — a nagrody, które ufundowała firma IPS, otrzymują: Katarzyna Gawrońska z Zawiercia i Tomasz Niedoba z Krakowa. Jeśli czujesz się pokrzywdzony, bo liczyłeś na wygraną, to nie pękaj i strzelaj dalej. Poczta czeka.

Nagrodę otrzymuje również Przemek Krasuski z Siedlec. 100 lat temu zamiast fałszywki zamieściliśmy w tete płaskorzeźbę autorstwa Ściery, przedstawiającą osiem postaci z gier. W rozwiązaniu należało podać nazwy tych gier — czyli (od lewej): Soccer Kid, Zool, Dynablaster, James Pond, Cool Spot, Super Frog, Magic Pockets i Silly Putty. Wielu czytelników odgadło, ale wygrał właśnie on — Przemek.

Na koniec tradycyjnie rozedrzemy główną nagrodę tete — oznacza to małe dofinansowanko za najlepszego tipa dla: „Dextera" z Łodzi, Roberta Maciejewskiego z Bolesławca, Pawła Florczaka z Zaborowa i Stanisława Łopuszyńskiego herbu „Poseł" z Sulmierzyc.

Kochane pieniążki przyślijcie rodzice

McSon

KMF FRONTIER CLUB

Cześć kadeci! Nastrój wakacyjny udzielił się i mnie, więc w tym miesiącu nie będzie żadnych odpowiedzi na listy, żadnych porad, żadnego myślenia. Odmóżdżenie totalne. Jednakże tuż przed wakacjami dotarły do nas pewne informacje o Frontierze i... jego następcy! Uzyskaliśmy je przez modem, a dokładnie z sieci AmigaNet, z konferencji GAMES_AMY. Oto one:

DZIŚ PYTANIE DZIŚ ODPOWIEDŹ

Znudzony już miesiącami gry Andy Gibley, jeden z czytelników GAMES_AMY, zadzwonił do GameTek UK — czyli tych ludków, którzy wydali Frontiera — z kilkoma pytaniami. Oto urywki rozmowy:

P1: Robacze dziury, czy są to błędy w programie czy umieszczono je specjalnie?

O1: Tak, były one planowane od początku pracy nad Frontierem. W późniejszych stadiach gry bardzo się przydają!

P2: Jak działa mechanizm promocji gracza?

O2: Za każdą wykonaną misję otrzymujesz pewną liczbę punktów. Działa to tak, że im więcej dostajesz za to kasy, tym więcej punktów zyskujesz i tym szybciej zmieniasz swoją rangę.

P3: Legendarny statek Mirage — czy pracując dla Federacji możesz nim zawładnąć i jaka jest do tego potrzebna ranga? Gdzie można go znaleźć?

O3: Mirage możesz znaleźć tylko i wyłącznie wtedy, gdy pracujesz dla Imperium! Na dodatek pojawia się on losowo i w różnych systemach.

P4: Słyszałem, że istnieje dodatek do statku (nigdzie nie było o tym wzmianki) — urządzenie Fighter Launcher. Jak je zdobyć?

O4: Możesz je dostać od Sirius Corp., kiedy będziesz miał rangę Prince w Imperium. Bez Fighter Launcher nie możesz wejść w posiadanie Mirage.

P5: Czy Mirage to statek-matka Thargoidów? [przyp. red.: Thargoidzi to obcy, pojawiający się już w Elite; we Frontierze chodziły dotąd słuchy, że można ich spotkać na peryferiach galaktyki.]

O5: Tak!!!

P6: Kiedy wyjdzie dysk First Encounter (misje do Frontiera, m.in. napaść obcych)?

O6: Nie jestem w stanie podać konkretnej daty, nawet orientacyjnej. Na pewno jednak będzie.

P7: Czy urządzenie Nav, które występuje tylko w wersji dla CD32, będzie dodane w wersjach na inne komputery?

O7: Nie, Nav jest i będzie tylko w wersji dla CD32, tak jak wypełnianie wzorkami (texture maping) istnieje tylko w wersji na Pecety.

P8: Czy wersja na CD-ROM jest lepsza od tych na dyskietkach?

O8: Nie. Praktycznie jedyną różnicą jest obecność sześciu dodatkowych języków, w których Frontier porozumiewa się z użytkownikiem.

ELITE 3

Jak podaje Amiga Computing z lipca 1994 r., wkrótce powinna się pojawić następna gra z serii Elite!

„GameTek ogłosił swoje plany dotyczące trzeciej części gry Elite. Frontier — The First Encounter ma używać tej samej techniki graficznej, która została zastosowana w Elite II. Zwiększony będzie jednak stopień skomplikowania i trudności gry.

Twórca pierwszej gry z cyklu Elite, David Braben, zawiązał firmę o nazwie Frontier Development Ltd., której głównym zadaniem jest rozszerzanie rodziny Elite o nowe epizody i dodatkowe misje. Frontier — Elite II, który wprowadzono na rynek w październiku 1993 r., został dotychczas sprzedany w liczbie ok. 200 tys. sztuk w samej tylko Europie. Daje to duże pole manewru dla Frontier Development Ltd. Sam program był przez sześć miesięcy na pierwszym miejscu listy przebojów gier, sporządzanej przez znaną angielską firmę Gallup, a wersja na CD32 w miesiącu premiery również uplasowała się na samym szczycie najlepiej sprzedawanych kompaktów dla tego komputera.

Frontier — The First Encounter planowany jest na październik w wersji na PC i PC CD-ROM, a wersja dla Amigi ma się pojawić w kolejnym miesiącu.

UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE LISTÓW

do Klubu Maniaków Frontiera pod adresem redakcji z dopiskiem „FRONTIER".

Znikając w nadprzestrzeni

Imć Traktor II Jr.

Black Crypt — cz. 2 (Amiga)

Zanim przejdziemy do poziomu dziesiątego Czarnej Krypty, kilka niezbędnych moim zdaniem wskazówek.

Przed wejściem do wody:

Koniecznie należy zaopatrzyć całą drużynę w przedmioty umożliwiające oddychanie w wodzie. Może to być hełm Trytona (najlepsze rozwiązanie, bo swoje właściwości zachowuje na zawsze), pierścień oddychania w wodzie (ok. 20 min działania), bądź w ostateczności eliksir oddychania w wodzie (jakaś minutka, może dwie). Bardzo dużo eliksirów oddychania w wodzie znajduje się na poziomie 21.

Przed wejściem do lochu Possessora:

Koniecznie zaopatrz walczących członków drużyny w rzeczy chroniące przed Possessorem (Possession Protection). Są to różnego rodzaju amulety, pierścienie, itp. Szukaj ich na poziomie 13. względnie na poziomach, na które można się stamtąd dostać.

Przed zejściem do Lorda Rama:

WOJOWNIK — w ręce miecz Jad Złego (zdolność magiczna — trzęsienie ziemi).

DRUID — ekran magiczny pełen czarów Fire Maelstrom oraz Quake, ewentualnie Chant of Doom, zdecydowanie najlepiej zaś Disrupt. Wskazane jest włączenie np. Shadow Shield.

CZAROWNIK — od razu po wejściu na poziom 20. powinien rzucić czar Create Wall. Wskazane czary: Death, Lighting Field, Death Storm, itp.

KLERYK — wszelkie mocne czary ofensywne.

Tablice z rytami

Teraz słówko o tablicach występujących w grze. Nie chodzi mi bynajmniej o tabliczki udzielające informacji, czy też żądające informacji z podręcznika. Myślę o tabliczkach z symbolami danej rasy (wojownik, duchowny, czarownik bądź druid). Poprawiają one odpowiednie, z góry określone parametry (np. inteligencja, sprawność itp.) lub mają nieco bardziej dziwne działanie, np. odświeżenie ciała czy przywrócenie wszystkich zaklęć danej postaci. Niektórych tabliczek warto użyć natychmiast (np. podwyższona mądrość pozostanie już do końca gry), lecz inne mogą dawać efekt zupełnie zbędny w danej chwili (np. przywrócenie energii przy jej maksymalnym poziomie), toteż warto owe tabliczki schować głęboko w kieszeni (najwygodniej u postaci, która może ich użyć), aby wykorzystać je w krytycznym momencie na polu bitwy.

Symbole mogą być użyte tylko w sposób z góry wyznaczony (tabliczka do podwyższenia mądrości nie zwiększa np. zręczności) i przez z góry określoną osobę (np. tabliczka przeznaczona dla duchownego nie może być użyta przez wojownika). W instrukcji gry wymienione są miejsca ulokowania tabliczek wraz z odpowiednią adnotacją (osoba, która może użyć znalezionego rytu oraz skutek jego działania). Na poziomie trzynastym niektóre mniej istotne przedmioty nie są w instrukcji zaznaczone — utrudnia to zabawę, ale podnosi emocje.

Poziomy doświadczenia

Wielokrotnie wspominałem o konieczności bezwględnego traktowania potworów, gdyż dzięki temu uzyskuje się coraz wyższe poziomy doświadczenia. Wiążą się one przede wszystkim z magią. Każde zaklęcie wymaga osiągnięcia pewnego poziomu — np. mając księgę Book of Fire możesz nie być w stanie rzucić potężnego zaklęcia Fire Maelstrom, ze względu na niewystarczający poziom zaawansowania. Poziomy doświadczenia łączą się w pewnym (raczej minimalnym) stopniu z posługiwaniem się bronią (większa „celność" przy uderzaniu, itp). Pierwsze poziomy można osiągnąć stosunkowo szybko, jednak obowiązuje zasada, że im dalej brniemy, tym trudniej. Mimo że np. walczymy przez cały czas wojownikiem nie stosując magii, poziomy będą przyznawane równo — dostanie nie tylko wojownik, który najbardziej się wysilał, ale również np. druid, który nie robił kompletnie nic. Jedno jest pewne — jeżeli poważnie myślisz o rozwijaniu swych zdolności magicznych, musisz pomyśleć również o poziomach doświadczenia, gdyż bez nich nawet najpotężniejsza księga magii będzie bezużyteczna. Jeszcze jedna istotna sprawa — czary o wyższym poziomie „regenerują się" znacznie dłużej.

Zagłębimy się ponownie w czeluść złowieszczej Czarnej Krypty, a konkretnie w poziomy 10–28...

Poziom dziesiąty

Od razu po zejściu na ten poziom drużyna zostanie zaatakowana przez kilka pająków. Jest to dopiero przymiarka tego, co czeka bohaterów (i Ciebie) wkrótce. Pająki będą jedynymi potworami zatruwającymi Twe życie na poziomie 10. (z jednym wyjątkiem, ale o tym później). Będą również stanowiły pewne źródło pożywienia.

Po wykończeniu pajęczaków pójdź do przełącznika [1] i uruchom go. Spowoduje to usunięcie dwóch filarów: [18,10,10] i [12,10,10]. Zabierz ze sobą zwój odkrywania pułapek [46] i użyj jednego z zaklęć. Teraz uruchom przełącznik [2], co spowoduje zniknięcie ściany [12,11,10]. Usunięcie tej przeszkody umożliwi Twej paczce dojście do przełącznika [3] i włączenie go. Teraz wróć do drugiego filara od przełącznika [1] — [16,10,10] w poszukiwaniu przyczyny uciążliwego szurania za ścianą. I tu niespodzianka! Filar zniknął! Zamiast niego drogę blokuje okropny pająk, tryskający dookoła jadem. Decyzja może być tylko jedna: unicestwić drania i zamienić go w ostro przyprawiony bekon (w razie zatrucia się któregoś z bohaterów należy mu przydzielić antidotum). Użycie zwoju odkrywania pułapek dało spodziewany efekt. Bezczelny Estoroth na kilka kroków przed bohaterami sklecił śmiertelną pułapkę, uniemożliwiającą przejście. Zdejmij ją przy pomocy stosownego czaru. Po zabraniu wszystkich przemiotów z alkowy [47], włącz przełącznik [4] — przejście do przełącznika [5] stanie się wreszcie możliwe. Po uruchomieniu go i chwili kombinowania z „naciskawkami" [6] i [7], ekipie powinno się udać dotrzeć do magicznego pola [9]. Krach!!! Okazuje się, że posiadane czary nie wystarczą do zlikwidowania tego pola. Po przejściu przez drzwi [10,6,10] i [9,3,10] oraz spenetrowaniu komnaty (zabraniu wszystkich przemiotów, zdjęciu rytu i zabiciu potwora) pójdź w stronę drzwi [6,16,10]. Po drodze zdejmij ryt i zabij kilka potworów. Po otwarciu drzwi, naciśnij pięciokrotnie przycisk [41]. Spowoduje to zniknięcie pięciu ścian. Udaj się teraz do teleportu [2,9,10], by po chwili znaleźć się w [3,7,10]. Przeteleportowanie umożliwi Twoim chłopcom zwinięcie klucza [10], uruchomienie przełącznika [16] usuwającego część ściany [28,13,10] oraz wzięcie zwoju odczarowywania [38], dzięki któremu zdjęcie owego feralnego magicznego pola będzie już dziecinnie proste. Po dokonaniu tego przed Twą drużynę wyskoczy pająk. Po jego zabiciu i zrobieniu kilku kroków do przodu czeka Cię walka z PAJĄKIEM. Ta sztuka jest co najmniej trzy razy większa od poprzedniej, a w dodatku poza jadem i ostrymi kłami dysponuje magią. Co więcej, gdy go wykończymy — dzieli się na cztery małe pająki, z którymi trzeba stoczyć dodatkową walkę.

Po wyżyciu się na biednych stworzeniach, zabierz z alkowy [42] klucz do drzwi [18,6,10] oraz księgę zaklęć duchownego. Z salą, bronioną przez dwie unicestwione poczwary, wiąże się ściśle pewna legenda o trzech zaklętych w figurki bóstwach z Temin. Zło, którym emanowały posążki było tak ogromne, iż mógł je nieść tylko posiadacz tajemnych rękawic oraz kufra z Temin. Owe trzy figurki zostały rozrzucone po całym poziomie, a wyjście na niższy poziom możliwe jest tylko po ich umieszczeniu w odpowiednich alkowach, a tym samym przywołaniu wcielenia bóstwa z Temin — straszliwego

smoka Dragonlicha. Spenetruj ogromną komnatę za drzwiami [18,6,10], a wkrótce poznasz całą prawdę. Są tam cztery paskudne ściany: [28-31,13,10], a za nimi przełącznik, likwidujący teleporty uniemożliwiające dojście do: skrzyni ze zwojami z Temin, kolczugi, nagolenników, Księgi Duchownych i przede wszystkim rękawic z Temin. Teraz już nic nie stoi na przeszkodzie, aby pochodzić nieco po poziomie, poteleportować się (wyłączyć wszystkie cztery ściany), znaleźć nieco broni (Miecz Szatkujący Demony — MSD [22]) i oczywiście — trzy posążki bóstw z Temin. Teraz drużyna musi włożyć je do trzech alkow. Droga do GROBOWCA BOHATERÓW stoi (p)otworem. Właśnie (p)otworem, gdyż przed zejściem trzeba jeszcze wykończyć Dragonlicha.

GROBOWIEC BOHATERÓW (poziom 11 i 12)

Na poziomach 11 & 12 niestety nie znajdziesz magicznego oręża (broń wykradły potwory Estorotha), lecz podwyższysz nieco swoje „parametry" takie jak siła, konstytucja, czy też mądrość. Po wyjściu z 12. poziomu wszyscy powinni mieć skompletowane Księgi Zaklęć. Cicho, za cicho... Wszystko co najgorsze czeka na trzynastym poziomie, który będzie bazą wypadową. Tymczasem trzeba skorzystać z odpoczynku, aby czterej herosi mogli odpowiednio przygotować się do następnych walk.

(Proponuję skonsultować się z instrukcją, czy aby wszystkie przedmioty, księgi itp. zostały przez nas wzięte.)

Poziom trzynasty

Po dotarciu do poziomu 13. okaże się, iż jest on bazą wypadową do poziomów: 16-17-18-19-20 (LORD RAM), 21-22-23 (PAN WÓD), 24 (MEDUZA), 14-15 (POSSESSOR), no i do poziomu 27, gdzie przyjdzie stoczyć bitwę z generałami Estorotha i wreszcie z nim samym (poziom 28). Głównymi wrogami na tym poziomie będą owłosione pająki oraz zmutowane ośmiornice. Poza tym, że zadają one rany, potrafią jeszcze wywołać chorobę u któregoś z bohaterów. Choroba ma znacznie łagodniejszy przebieg niż zatrucie, jednak leków na nią jest znacznie mniej niż odtrutek. Pomijając tę nieprzyjemną cechę, pająki i ośmiornice nie należą do najtrudniejszych przeciwników. Na poziomie 13. występuje w sumie sześć ciągów schodów (jednymi przyszliśmy), lecz cztery z nich (do każdego z podwładnych Estorotha) są zasłonięte ścianą, a piąty (do samego Estorotha) dla nas praktycznie nieosiągalny...

Po zejściu na poziom 13. udaj się poprzez drzwi [20,21,10] ku jednej z Orb of Planes. Po drodze bohaterowie zostaną zaskoczeni przez grupkę potworów. Po wykończeniu gadów zwiń pierwszego orba i udaj się przez niewidzialną ścianę [19,30,13] do niewidzialnej płyty podłogowej [22]. Po chwili paczka znajdzie się w [19,34,13]. Alkowa umiejscowiona przed drużyną czeka wyraźnie, aby coś do niej włożyć. Jak się już zapewne domyślasz — należy włożyć orba. Odkryje się teraz w połowie filozofia poziomu 13. Są cztery główne wejścia, prowadzące do każdego artefaktu, przezornie zasłonięte ścianami. Zniknął one kolejno po włożeniu czterech orbów do odpowiednich alkow. Filozofia ogólna jest jednak nieco inna, dość skomplikowana i BARDZO ważna. Istnieją również cztery płyty naciskowe oznaczone [13], [15], [18] i [16] (w tej właśnie kolejności). Działają one w sposób następujący:

płyta [13] — uruchamia płytę [15]
płyta [15] — uruchamia płytę [18]
płyta [18] — uruchamia płytę [16]
płyta [16] — teleportuje drużynę do [43,7,13],

czyli w pobliże schodów na poziom 27.

Fajnie by było, gdyby można było tak od razu iść do płyty [16], ale rzeczywistość jest brutalna. Pomijając fakt, że do zniszczenia Estorotha niezbędne są WSZYSTKIE artefakty, autorzy zabezpieczyli przedwczesne do niego dojście dodatkowo. Płyty [13], [15], [18] i [16] są zagrodzone ścianami. Są jeszcze cztery, tym razem niewidzialne płyty naciskowe:

płyta [2] — usuwa ścianę [20,14,13]
płyta [9] — usuwa ścianę [18,16,13]
płyta [12] — usuwa ścianę [18,16,13]
płyta [20] — usuwa ścianę [20,18,13].

To jeszcze nie wszystko! Owe cztery niewidzialne płyty naciskowe niestety są... zagrodzone, każda dwojgiem zamkniętych drzwi. W sumie niezbędnych będzie osiem kluczy (nazwanych Kluczami z Zaświatów oraz ośmiokątnymi kluczami) aby otworzyć drzwi do płyt, które uruchomią płyty, a te następnie uruchomią inne płyty!!! Kolejny szok i wstrząs: na poziomie 13. takie klucze są tylko 4 (CZTERY)!!! Nie trzeba w tej chwili mieć ukończonych najwyższych szkół, aby dojść do wniosku, że pozostałe cztery Klucze z Zaświatów będą znajdowały się na poziomach z głównymi podwładnymi Estorotha.

Zanim wyślesz drużynę na poszukiwania artefaktów, spenetruj cały poziom, wybij wszystkie stworzenia i odszukaj wszystkie przedmioty, oręż, itp. Szczególnie wskazane jest zabranie Młota Przeznaczenia (Doom Hammer), broni niewiarygodnie pomocnej w walce z generałami Estorotha. Dopiero gdy każdy korytarz zostanie dokładnie zbadany i wszelkie ściany obstukane, polikwiduj ściany zasłaniające schody (wkładając orby do odpowiednich alkow). Dopiero teraz możesz przejść do któregoś z poziomów, pilnowanych przez kamienną Meduzę, diabelskiego Possessora, okrutnego Pana Wód, bądź też strasznego Lorda Rama.

WODA (poziom 21)

Na tym poziomie atakować Cię będą głównie syreny rodzaju męskiego zaopatrzone w widły. Przeciwnik praktycznie zupełnie niegroźny, tylko przypadek może spowodować, że ktoś z drużyny zostanie zraniony i to stosunkowo słabo. Twoim zadaniem jest odnalezienie czterech pereł, a następnie umieszczenie każdej w jednej z ostryg — spowoduje to otwarcie się nowego korytarza, na końcu którego znajduje się perłowy klucz, niezbędny do otworzenia drzwi [13,18,21], [11,16,21], [10,18,21] i wreszcie [8,19,21].

Udaj się do drzwi [25,21,21], przejdź przez nie, wykończ potwora i pobaw się raz jeszcze drzwiami w celu przesunięcia filarów. Po dokonaniu sieczki

umieść pierwszą z pereł w ostrydze i skonfiskuj perłowy klucz. Teraz czeka Cię wędrówka do pomieszczenia z płytą naciskową [8]. Na miejscu to, co zwykle — parę syrenich głów znów powinno maznąć o ścianę. Po wejściu na płytę [8], w różnych odstępach czasu zaczną się otwierać (i zamykać) drzwi [14,26,21], [17,23,21], [19,25,21] i [21,26,21]. Jest to niewątpliwa okazja, gdyż na końcu korytarza znajduje się (między innymi) perła. Po dwudziestu sekundach płyta [8] przeteleportuje grupę do [13,25,21] (jeżeli nie zdążysz zabrać wszystkiego za pierwszym razem, możesz próbować nieskończenie wiele razy). Wkrótce powinienneś już mieć dwa perłowe klucze. Następna perła znajduje się w pomieszczeniu za drzwiami [14,10,21]. Poza potworami, dodatkowymi atrakcjami są płyty [1], [2], [3], [4], [5] oraz [6], zatrzymujące grupę na parę cennych sekund. Oczywiście nie powinno to przeszkodzić Twoim herosom w dotarciu do trzeciej perły, umieszczeniu jej w alkowie i zabraniu kolejnego, trzeciego klucza. Zaraz, powinny być chyba cztery! Po przejściu przez labirynt ścian—złudzeń i stoczeniu zwycięskiej walki z kolejną morską istotą, wzbogacisz się o dwa klucze otwierające drzwi [3,4,22] i [7,4,22]. Teraz nie pozostaje Ci nic innego, jak płynąć na poziom 22.

WODA (poziom 22)

Po uwolnieniu zamkniętych potworów i włączeniu przycisku [1], otworzyło się przejście z powrotem do poziomu 21. No cóż, czas wracać po owych sekretnych schodach.

WODA (poziom 21)

Hola! Teraz znajdujesz się w jakimś małym pomieszczonku z dwoma alkowami, a w jednej z nich leży CZWARTA PERŁA! Po powrocie do głównej części poziomu 21 (lub przeteleportowaniu się — znacznie szybciej), umieść czwartą perłę w ostrydze i zabierz ostatni perłowy klucz. Teraz ze wszystkimi czterema kluczami można wreszcie iść do Pana Wód (proponuję zabrać piorunujący miecz Jad Złego).

(KONIECZNIE ZAPISZ STAN GRY)

WODA (poziom 23)

Na początek przed Twoją drużynę wyskakuje Pan Wód. Używając wszelkich dostępnych środków (zwłaszcza najsilniejszych czarów) Twa drużyna musi udowodnić teraz swoją waleczność i po raz pierwszy zagrozić Estorothowi, który do tej pory się z niej nabijał.

Po pokonaniu Pana Wód otwórz drzwi, zabierz różdżkę zmartwychwstania, pierwszy ośmiokątny klucz [1] oraz zbroję i klucz z białej perły [2]. Za pomocą owego drugiego klucza będziesz mógł otworzyć drzwi [22,16,21] i zabrać pierwszy artefakt: PROTECTOR. Powróć do poziomu 13., by wybrać się po kolejny artefakt.

Poziomy 16-17-18-19

Niestety, zmagania z podwładnymi Lorda Rama są nie zapisanymi kartami i nikt dokładnie nie wie, w jaki sposób się z nimi uporać. Jedyne co Czterem Mistrzom udało się przekazać z zaświatów to pojedyncze wskazówki:

— pod żadnym pozorem nie naciskajcie przycisku [1] na poziomie 16 dwukrotnie: zniknie wówczas cała Wasza ochrona przed Possessorem, a to praktycznie może wykluczyć Was z dalszej gry;

— nie zwracajcie uwagi na zwój [10];

— na poziomie 17 wskazane jest zapisanie stanu gry, gdyż czeka Was walka z niższym Lordem Ram;

— na poziomie 19 idźcie w następujący sposób (odwróceni na północ): GÓRA, LEWO, LEWO, LEWO, LEWO (cztery razy), GÓRA, GÓRA, PRAWO, PRAWO, PRAWO, PRAWO, PRAWO, PRAWO (sześć razy), GÓRA, GÓRA, LEWO, LEWO, LEWO i do góry do końca (zabijcie demonka). Idź do [3], weź wszystko i idź do Wielkiego Lorda Rama [6].

(KONIECZNIE ZAPISZ STAN GRY)

Poziom 20 (Wielki Lord Ram)

(Najpierw przeczytaj wskazówki do tego poziomu.)

Teraz powinieneś szybko podchodzić i odskakiwać (bariera — ściana wytworzona przez Create Wall) i — wykorzystując okazję — ciachać mieczem. Jeżeli byś nie zdążył postawić Create Wall, wówczas lepiej nie dawaj Ramowi możliwości kontrataku — tnij ile wlezie (w grę wchodzą Jad Złego oraz Młot Przeznaczenia ew. Forcehammer). W pewnym momencie, po osłabieniu drania, możesz się przed nim zatrzymać i pokazać baranowi (w przenośni i dosłownie), co to jest magia (zużyj cały ekran magiczny druida pełny najpotężniejszych czarów ofensywnych).

Jeżeli zastosujesz się do tych zaleceń, wówczas na 90% masz Rama leżącego trupem. Jeżeli natomiast skin by przeżył, wówczas poszczuj go nieco trzęsieniami ziemi, puszczonymi z Jadu Złego (prawy przycisk myszki na twarzy wojownika).

Teraz przy użyciu dwóch upuszczonych przez Rama kluczy otwórz drzwi, zza ściany—złudzenia wyciągnij zwój odczarowywania, którym następnie zdejmij magiczne pola. Z alkow [5], [6] oraz [7] zabierz drugi ośmiokątny klucz, koronę węża (noszący ją jest odporny na wszelkie trucizny), no i oczywiście drugi artefakt — VORTEX.

Herosi wracają na poziom 13, by następnie udać się do lochów Meduzy...

(ZAPIS STANU GRY – NIEZBĘDNY)

LOCHY MEDUZY (poziom 24)

Jest to najtrudniejszy i wymagający naprawdę dużej cierpliwości poziom. Meduza jest gigantyczną czachą, której nie można pokonać przy pomocy żadnej tradycyjnej broni ani czaru. Ci, którzy słyszeli o Meduzie, pamiętają, że do jej zabicia niezbędna była lustrzana tarcza, pokazująca jej odbicie. Meduza jest podobna do swojej koleżanki z legendy pod jeszcze jednym względem: potrafi zamieniać ludzi i bestie w kamień. No cóż, trzeba się postarać.



Tradycyjnie — najpierw niezbędna filozofia tego poziomu. Lustrzana tarcza znajduje się w korytarzyku zamkniętym przez czworo drzwi (jedne daje się otworzyć bez specjalnych zabiegów). Jak się zapewne domyślacie, do pozostałych trojga będzie trzeba znaleźć klucze (tym razem Wężowe).

Głównymi przeciwnikami są tu: oczywiście Meduza oraz paskudne zjawy, mające tendencje do znikania, pojawiania się za plecami drużyny, zadawania ciosu, znikania itd. Jako iż główne pomieszczenie jest ogromniaste i pałęta się po nim Meduza oraz zjawy, proponuję nie chodzić sobie po nim bez przygotowania. Na tym poziomie poznamy dobrodziejstwo czaru Teleport, który może nas wyrwać z macek Meduzy nawet w krytycznym momencie.

Po zejściu na poziom 24 rozpocznij penetrację otwartego korytarza. Po wyjściu z drzwi [14,8,24], zasuwając niczym wiatr, wymknij się spod złowieszczych macek Meduzy i dotrzyj do [28], skąd zabierz klucz do drzwi [6,13,24] oraz amulet, chroniący przed Possessorem. Teraz przy użyciu czaru Teleport powróć do głównego korytarza i udaj się do ściany—złudzenia [6,14,24]. Z alkow zabierz żarcie, zwój zamieniający kamień w ciało (pomocny, gdy Meduza zabierze któremuś z członków drużyny życie) oraz pierścień z Demajen. Teraz znowu musisz spojrzeć śmierci w oczy — możliwie jak najszybciej dotrzyj do drzwi [13,17,24] i skorzystaj z teleportu [33] (nie zaplanowane użycie [32] bądź [34] może oznaczać dla Twojej drużyny wyrok śmierci). Po zabiciu kilku zjaw, wdzięcznie omiń niewidzialny teleport [21] i pułapkę, a następnie, chcąc nie chcąc, skorzystaj z usług niewidzialnej płyty naciskowej [19] i spadnij na niższy poziom. Tutaj skonfiskuj wszystko z alkow [1] i [2], zabij potwora, uruchom przycisk i korzystając z teleportu — udaj się z powrotem. Następnie dostań się do magicznego pola. Po jego zdjęciu i bliższych oględzinach mapy okaże się, iż na końcu korytarza jest niewidzialna płyta naciskowa [25], teleportująca grupę do [14,17,24] i skutecznie uniemożliwiająca zabranie pierwszego Wężowego Klucza. Na szczęście, patrząc na wschód przy ścianie [3,21,24] można ujrzeć maluteńki przełącznik, likwidujący przeszkodę. Po jego uruchomieniu pierwszy z Wężowych Kluczy znajdzie się wkrótce głęboko w kieszeni Twojej drużyny. Drugi klucz znajdziesz stosunkowo łatwo (masz przecież klucz do drzwi [20,25,24]). Z trzecim pójdzie nieco gorzej. Trzeba się dostać do wschodniej części poziomu za pomocą teleportu [35], tutaj namieszać nieco z przełącznikami (znowu nie zapisana karta — IT), a dodatkowo przeteleportować się do małego pomieszczenia z pułapkami w poziomie 26. Tam wystarczy włożyć pierścień z Demajen, by zlikwidować przeszkody i móc zabrać wszystko z alkowy [2]. Z powrotem do poziomu 24. Po przejściu przez płytę [20] należy się pospieszyć, gdyż po 20 s drużyna będzie przeteleportowana z powrotem [36,20,24]. Na końcu korytarza znajduje się trzeci Wężowy Klucz. Bingo! Teraz już tylko wystarczy pootwierać drzwi [22,12,24], [22,14,24] oraz [22,16,24] i możesz zabrać lustrzaną tarczę oraz ośmiokątny klucz (trzeci).

(Lustrzanej tarczy używa się identycznie jak każdej broni ofensywnej — IT.)

Przypuszczam, że po odnalezieniu Meduzy z dużą przyjemnością walniesz ją ścieżką odbicia, płynącą z lustrzanej tarczy. Meduza rozpłynie się, zostawiając trzeci z artefaktów — FORCEHAMMER (wspaniała broń dla kleryka — szybkość i siła stawiają Forcehammer w rzędzie najlepszych broni ofensywnych). Back to the level 13 and to the Soultaker's Domain.

LOCHY POSSESSORA (poziom 14)

Possessor jest jedynym potworem, znajdującym się na tym poziomie i niestety, nie można z nim sobie powalczyć (w każdym razie w tej chwili). Facet może nas bić i dusić, a my mu nic. Pierwsza rzecz — proponuję włączyć ochronę przed tym nędznym, osmolonym demonem. Possessor będzie się pojawiał na tym poziomie kilka razy (cztery — pięć), możesz przepędzać go — normalnie atakując (trzeba całkiem dużo w diabła wpakować). Druga rzecz — filozofia poziomu. Jest panel z trzema czaszkami. Obok niego ściana. Gdzieś tam są schody prowadzące na arenę, gdzie będzie można stoczyć walkę na śmierć i życie z Possessorem. Są też porozrzucane po całym poziomie trzy korony. I co dalej, wiadomo. Po włożeniu wszystkich koron na panel zniknie ściana, kryjąca za sobą klucz, dzięki któremu będzie można zejść na arenę. Na tym poziomie roi się od przełączników, jednak 90% powoduje włączanie/wyłączanie pobliskich ścian, toteż nie ma się co nad nimi rozczulać.

Proponuję zwrócić szczególną uwagę na dwa ryty śmierci — TO ZABIJA. Pułapki [9,24,14] oraz [6,26,14] również nie leczą ran.

Ze wskazówek przekazanych mi przez Siły Wyższe można wnioskować, iż niezbędne jest pozyskanie skrzyni [13], znajdującej się za ścianą—złudzeniem [17,14,14], a kryjącej w sobie trzy klucze: do drzwi [12,12,14], [8,19,14], [5,13,14]. Pierwszą koronę można uzyskać forsując cztery korytarze oznaczone jako [1]. Po pierwszym przeteleportowaniu się [14,1,14] należy wcisnąć przycisk, szybko zejść na południe i przeteleportować się. Jeżeli nie zdążymy, wówczas ukaże się dziura, która uniemożliwi dalsze przejście. Po pierwszym zaliczonym korytarzu — czas na drugi, a wreszcie trzeci. Później już tylko zostaje zabrać pierwszą koronę. Sposób zabrania korony drugiej (pola [4] i [5]) jest bardzo dokładnie opisany w instrukcji. Warto (a nawet trzeba) zabrać klucz do drzwi (12,28,14) z alkowy [15]. Aby dotrzeć do trzeciej korony należy zdobyć klucz [19] do drzwi [28,26,14], umiejętnie pouruchamiać przełączniki (każdy włącza/wyłącza pobliską ścianę) i wreszcie otworzyć drzwi znalezionym kluczem. Trzy korony trzeba umieścić w panelu [12], zabrać klucz ciemności do bramy [9,13,14], otworzyć ją i zejść, aby walczyć z Possessorem.

(WSKAZANY ZAPIS STANU GRY)

ARENA DUSZ (poziom 15 — WSCHÓD)

Walka z Possessorem wygląda podobnie jak np. z Ramem, z tym, że ten diabeł jest znacznie słabszy. Przygotuj sobie np. Jad Złego (jeśli jeszcze ma

jakieś ładunki), Młot Przeznaczenia bądź Forcehammer, jakieś mocniejsze czary, itp. Jeżeli któryś z członków drużyny Ci zdechnie, wówczas Possessor zabierze jego duszę (klejnot śmierci) i porzuci dopiero, gdy Ty zabierzesz jego (czytaj: ZABIJESZ). Po zniknięciu Possessora weź klucz, otwórz drzwi, pójdź do teleportu [6], zwiń wszystko z alkowy [7] (czwarty i ostatni artefakt: ZAMRAŻACZ DUSZ i czwarty ośmiokątny klucz). Wracamy do poziomu 13.

Poziom trzynasty

Przy pomocy czterech ośmiokątnych kluczy i czterech Kluczy z Zaświatów otwórz wszystkie zamknięte drzwi, uruchom płyty naciskowe [13], [15], [18], [16] (patrz: filozofia poziomu 13). Teraz znajdziesz się w korytarzu, na końcu którego są schody prowadzące do poziomu 27...

(WOLNOŚĆ CZYNU I SŁOWA, CHCECIE, NIE ZAPISUJCIE)

PRZEDSIONEK PIEKŁA (poziom 27)

Tutaj nic specjalnego, poza walką, robić nie trzeba. Radzę się jednak bardzo ostro przygotować. Wiem, może staję się nudny, po raz setny przypominając o „najbardziej ostrych mieczach, najstraszniejszych zaklęciach", tym razem to jednak fakt. Będziesz walczył z samymi generałami Estorotha (grube szkielety, okute w najcięższe zbroje, uzbrojone w śmiercionośny oręż i władające śmiercionośnymi zaklęciami), rozkładającymi takiego Rama jednym paluszkiem. Po zabicu dwóch skinów wędrujących sobie po poziomie należy podejść do którychkolwiek drzwi i ustawić się na wprost nich.

Teraz rzuć czar Create Wall, podejdź do przodu i dwa razy pociągnij za łańcuch drzwi. Wskrzesisz w ten sposób potwora. Teraz walka będzie znacznie prostsza niż ta z dwoma, wędrującymi „luźno", jako że mamy osłonę w postaci ściany, którą sami wyczarowaliśmy.

(PROPONUJĘ STOSOWAĆ MŁOT PRZEZNACZENIA, KTÓRY ZNISZCZY TE NIEWIARYGODNIE POTĘŻNE POTWORY JUŻ PO TRZECH — CZTERECH UDERZENIACH — IT)

Drzwi takich jest czworo, trzeba będzie więc zabić cztery potwory. Teraz pozostaje już tylko pouruchamiać niewidoczne płyty naciskowe i możemy zejść poziom niżej... Do Czarnej Krypty...

(TAK, MAMY DEMOKRACJĘ, NIE MUSICIE MNIE NIESTETY SŁUCHAĆ I ZAPISAĆ)

CZARNA KRYPTA (poziom 28)

Wbrew pozorom, walka z Estorothem będzie teraz dziecinnie prosta. A wszystko dzięki Create Wall. Gdyby nie ten czar, wówczas bitwa mogłaby nabrać miejscami naprawdę dramatycznego charakteru. Przed drzwiami postaw więc ścianę, otwórz drzwi, sprowokuj Estorotha. Gdy zbliży się, odskocz za ścianę, by wkrótce powrócić i uraczyć go ciosem (w grę wchodzi tylko Vortex bądź Forcehammer, jak zapewne przypuszczasz). Rób tak dalej, aż Estoroth osłabnie (magiczny oręż zacznie świecić). Teraz włącz Protectora (chroni przed magicznym działaniem pozostałych artefaktów), podejdź bliżej do Estorotha, zamroź jego duszę (przy pomocy Zamrażacza Dusz, rzecz jasna), przetnij czas (Vortexem) i wyślij go do cioci Tekli — raz i na zawsze (Forcehammerem).

— Z prochu powstałeś, w proch się obrócisz — wydusił z siebie druid, gdy czerń dziury czasu pochłaniała Estorotha.

— Ja jeszcze wróóóóóóóocęęęęę — słychać było oddalający się głos obrzydliwca.

— Nie wrócisz.

(Teraz możesz zaopatrzyć się w nową broń, znajdującą się w alkowach tego poziomu albo też obejrzeć zakończenie i dać temu wszystkiemu spokój.)

I tak oto dobrnęliśmy do końca. Po tych wielu perypetiach z poddanymi Estorotha, a wreszcie z nim samym, mam nadzieję, że podobnie jak ja będziecie czekać na kolejną grę RPG firmy Raven. Mam również nadzieję, że zachęciłem wszystkich „erpegowców" do zapoznania się z Czarną Kryptą. Wszystkim tym, którym udało się przejść tę grę bez powyższej solucji gratuluję, jednak nawet Ci, którzy z niej skorzystają, z pewnością nie stwierdzą, że było lekko...

Szymon Grabowski (Gdynia)

ADAMS FAMILY (Amiga)

LEVEL 1 — VLH1C
LEVEL 2 — VDJ15
LEVEL 3 — ?ZR9R
LEVEL 4 — ?DY9M
LEVEL 5 — 1ZYKF
LEVEL 6 — &ZK98

Robert Maciejewski (Bolesławiec)

ALIEN BREED (Amiga)

GURU TIME — wgrywaj bracie grę od nowa.

T.P. (Poznań)

AMIGANOID (Amiga)

1. AF
2. HELLO
3. SIDE
4. BLOB
5. ACIEED
6. CHESS
7. CAR
8. ARROW
9. LUCK
10. HOUSE
11. FUN?
12. ROCKET
13. ANGLE
14. OLLE
15. GNU
16. CROSS
17. HOLE

18. CUBE
19. BOUNCE
20. FELLOW
21. CBM
22. DISK
23. LABBY
24. DICE
25. LAST

Robert Maciejewski (Bolesławiec)

ANOTHER WORLD (Amiga)

1. Szybko wypłyń na powierzchnię, idź w prawo, zabij wszystkie glisty. Gdy tylko drogę zajdzie Ci coś podobnego do wielkiego kota, uciekaj w lewo. Skocz na lianę. Gdy ta się urwie, szybko biegnij na prawo. Na końcu poziomu uwolnisz się od towarzystwa kota, ale czeka Cię tam pewna niemiła niespodzianka.

2. Zostałeś uwięziony. Ale nie ma przecież sytuacji bez wyjścia! Rozbujaj klatkę. Kiedy spadnie, weź laser upuszczony przez strażnika i biegnij na prawo. Na ekranie, gdzie siedzi jeden więzień — odwróć się i osłaniaj kolegę, który w tym czasie będzie otwierał przejście do następnego poziomu.

3. Jedź windą na samą górę i obejrzyj miejsce, w którym się znajdujesz. Teraz na sam dół. Widzisz ten zielony migający guzik? Zniszcz go, będzie to duże utrudnienie dla Twoich prześladowców. Teraz pojedź na wyższy poziom, zniszcz ścianę i szybko biegnij w prawo. Jeśli wykonałeś wszystko prawidłowo, Twój przyjaciel powinien otworzyć Ci przejście. Wskocz tam jak najszybciej.

4. Jeśli pójdziesz w niewłaściwą stronę to już po Tobie. Idź więc tak:
— w lewo do ściany,
— w prawo do szybu,
— w prawo do ściany,
— w lewo do szybu.

5. Naładuj laser (stań pomiędzy dwoma grodziami) i zniszcz potrójną ścianę. Biegnij w prawo. Po wyjściu z wieży zabij strażnika. Idź dalej, stań na krawędzi rozpadliny. Kiedy wylądujesz na skalnej półce, nie ruszaj się, tylko zniszcz ścianę przed sobą. Przejdź przez dziurę w ścianie.

6. Zejdź na sam dół, do skały w kształcie odwróconego trójkąta. Teraz biegnij w prawo. Omiń spadające skały, ośmiornicopodobne stwory zwisające z sufitu i inne paskudztwa. Kiedy dojdziesz do ściany blokującej przejście — zniszcz ją.

7. Wróć aż do miejsca, gdzie spadają kamienie. Idź teraz pod górę, strzałem z lasera spłosz nietoperza, pobiegnij dalej i stań na krawędzi skały. Poczekaj aż „ośmiornica" wisząca na suficie złapie nietoperza i skacz po stalaktytach przez cały ekran. Zeskocz teraz na „trójkątną" skałę, zejdź z niej na lewą stronę i strzel w jej podstawę. Skała przewróci się i będziesz mógł wejść na wyższy poziom jaskini.

8. Jeśli dotarłeś na wyższy poziom, to idź w prawo do pomieszczenia z wodą. Zniszcz skałę podtrzymującą sklepienie jaskini i szybko uciekaj w lewo (uwaga, nie wolno spaść). Kiedy staniesz na kamieniu blokującym jedno z zejść, woda wyniesie Cię do góry. Teraz zniszcz ścianę znajdującą się na prawo, wejdź po schodach, później jeszcze raz w prawo i omiń wyschnięty wodospad.

9. Kolejne zadanie przed Tobą. Twój przyjaciel został uwięziony. Musisz go uwolnić. Idź w prawo i zabij strażnika. Zbiegnij po schodach w dół, odwróć się w lewo i strzel. Kiedy z pomieszczenia na lewo wyjdzie strażnik — zabij go. TERAZ UWAGA! Pobiegnij w prawo. Kiedy będziesz przebiegał do następnego pomieszczenia strażnik, którego nie widziałeś, uderzy Cię. Twój laser wylatuje Ci z ręki. Upadasz na ziemię. Strażnik podchodzi do Ciebie i podnosi jedną reką. W momencie gdy uniesiesz głowę, naciśnij FIRE. Kopnięty strażnik puści Cię. Teraz biegiem do broni. Schyl się, chwyć laser i strzelaj z przyklęku.

Pójdź teraz w lewo aż do pomieszczenia z trzema żyrandolami, wejdź na schody i zestrzel środkowy. Wróć na wyższy poziom kompleksu i idź do pomieszczenia na prawo. Wewnątrz stoi strażnik. Jest on pozornie nie do ruszenia. Ale tylko pozornie. Zrób tak: podejdź do śluzy i postaw osłonę (w tym momencie śluza musi być jeszcze zamknięta). Teraz zrób krok do przodu. Śluza powinna się otworzyć. Strażnik zacznie strzelać. Poczekaj do chwili, kiedy rzuci pierwszy granat i odejdź od śluzy. Śluza zamknie się i strażnik znajdzie się w śmiertelnej pułapce. Za moment mamy go z głowy. Przejdź przez pomieszczenie, zniszcz ścianę po prawej stronie i idź do pomieszczenia z kopułą, w której wiszą trzy zielone wahadła. Zestrzel środkowe. Wróć teraz do pomieszczenia, gdzie biłeś się ze strażnikiem i przejdź w prawo. Rozpraw się z dwoma następnymi strażnikami.

10. Teraz znajdujesz się koło zbiornika wodnego. Nie ma na co czekać. Skacz i nurkuj. Musisz dostać się do podwodnej jaskini (dolna odnoga korytarza). Nie martw się. Jest w niej trochę powietrza, więc nie utopisz się. W jaskini znajduje się linia energetyczna. Zniszcz ją i wróć na powierzchnię.

11. Idź w prawo. Zobaczysz strażnika przywalonego zestrzelonym przez Ciebie wahadłem. Miń go, a później zejdź w dół.

12. Tu potrzeba szybkości. Pobiegnij do ściany na prawo, zniszcz ją i szybko biegnij dalej. W momencie, gdy nie będziesz miał gdzie dalej uciekać, odwróć się i strzelaj cały czas, aż do momentu, gdy z otworu wentylacyjnego wynurzy się ramię Twojego przyjaciela idącego Ci z pomocą. Postaw wtedy osłonę, podejdź do niego i chwyć go za rękę.

13. Sytuacja się odwróciła. Teraz Ty możesz zapolować na swoich niedawnych prześladowców. Siedzisz w czołgu, a do Twojej dyspozycji są wszelkie rodzaje broni. Kiedy będziesz miał dość jałowej strzelaniny, katapultuj się (lewy dolny guzik, później lewy górny).

14. Wyjdź z kapsuły i szybko biegnij. Rozpraw się z czterema strażnikami (w tym czasie dołączy do Ciebie Twój przyjaciel). Kiedy biegniesz przez most, przypadkowy strzał rozwala jego fragment pod Twoimi stopami. Tracisz równowagę i spadasz w przepaść. Ktoś łapie Cię za rękę. Uratował Ci życie, ale teraz nie zachowuje się zbyt przyjaźnie (kopnięcie w twarz nie należy chyba do etykiety?). Na szczęście nadchodzi pomoc, ale jeśli nie będziesz

czołgał się w kierunku dźwigni po prawej stronie komnaty, to i tak zginiecie obaj. Teraz musisz wyczuć moment. Gdy strażnik znajdzie się na środku pomieszczenia pociągnij za dźwignię (FIRE), zaraz potem za drugą i najszybciej jak potrafisz czołgaj się na środek. Jeśli dostaniesz się tam, zanim dosięgną Cię strzały, wydostajesz się na dach. TERAZ NIE MUSISZ NIC ROBIĆ. TO KONIEC GRY!

ASSASSOUT (Amiga)

Gdy wsiądziesz do metra uważaj na grajka. Masz dwa wyjścia. Możesz wrzucić mu do puszki monetę, albo starać się odwrócić jego uwagę pogawędką (CHAT). Jeśli Ci się jednak nie uda i ulicznik będzie chciał Cię unieruchomić, przesuń się do końca wagonu i usiądź przy oknie po lewej stronie. Artysta cofnie się i po chwili zacznie rzępolić dalej.

Jeśli masz dość cierpliwości, przesuwaj się powoli w kierunku środka wagonu. Wykonując kilkanaście ruchów, zmylisz program i grajek będzie myślał, że nadal okupujesz miejsce przy oknie. Sprawdź torbę żebraka, ale bądź ostrożny, gra może w każdej chwili „spostrzec", że już wstałeś. Najlepiej nagraj stan gry na dysk.

Jacek Rączkowski (Dłoniewo)

BEAVERS (Amiga)

W czasie gry wystukaj BIGBIGBIGB
F2 — następny level

„Dexter" (Łodź)

BOB'S BAD DAY (Amiga)

1. ZAABCZOD
2. ZBFBCYPD
3. ZBFBCYOD
4. ZXKBCXNB
6. YCKCCXPD
7. YCKCDXOE
8. YCPCDWNE
9. XBFCDYQE
11. XCKDDXOE
12. XDPDDWNE
13. WCKDEXQF
14. WDDEWPF
16. WEAEEUNF
17. UBFEEXPF
18. UCKEEXPF
19. UCKEFXOG



Robert Maciejewski (Bolesławiec)

BUBBLE BOBBLE (Atari ST)

F2 — przeskakuje 1 poziom
F3 — przeskakuje 6 poziomów
F4 — przeskakuje 11 poziomów

Paweł Florczak (Zaborów)

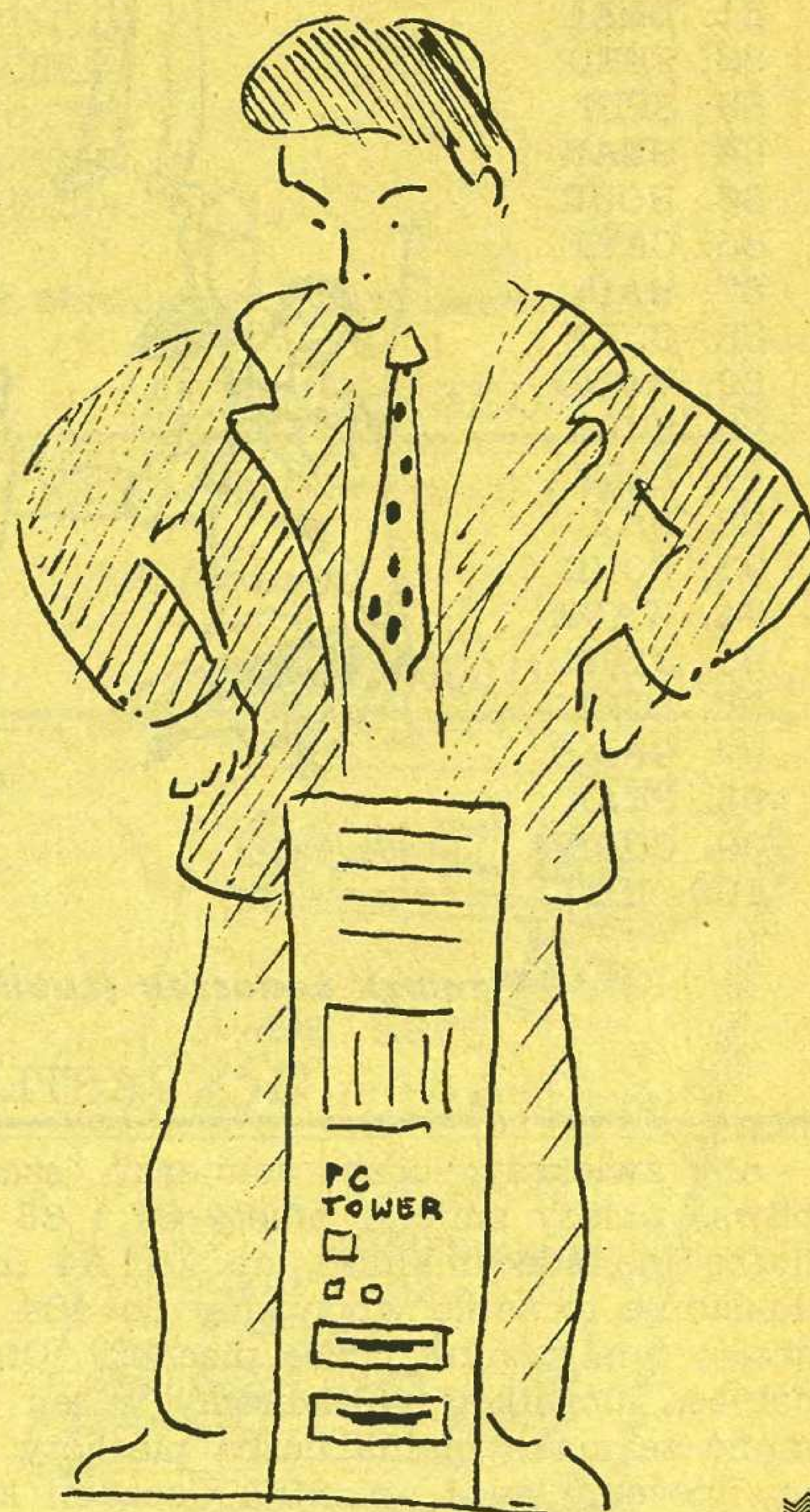
CANNON FODDER (Amiga)

Jeśli ktoś ma problemy z nagrywaniem stanu gry na osobną dyskietkę to należy na czystą dyskietkę nagrać jakąś nie-DOS-owską grę (np. w moim przypadku był to PANG), a później wybrać opcję SAVE i sformatować opcją FORMAT, która jest w grze Cannon Fodder. Włączy się Turbo Format i dyskietka zostanie sformatowana przy dowcipnym komentarzu ze strony komputera.

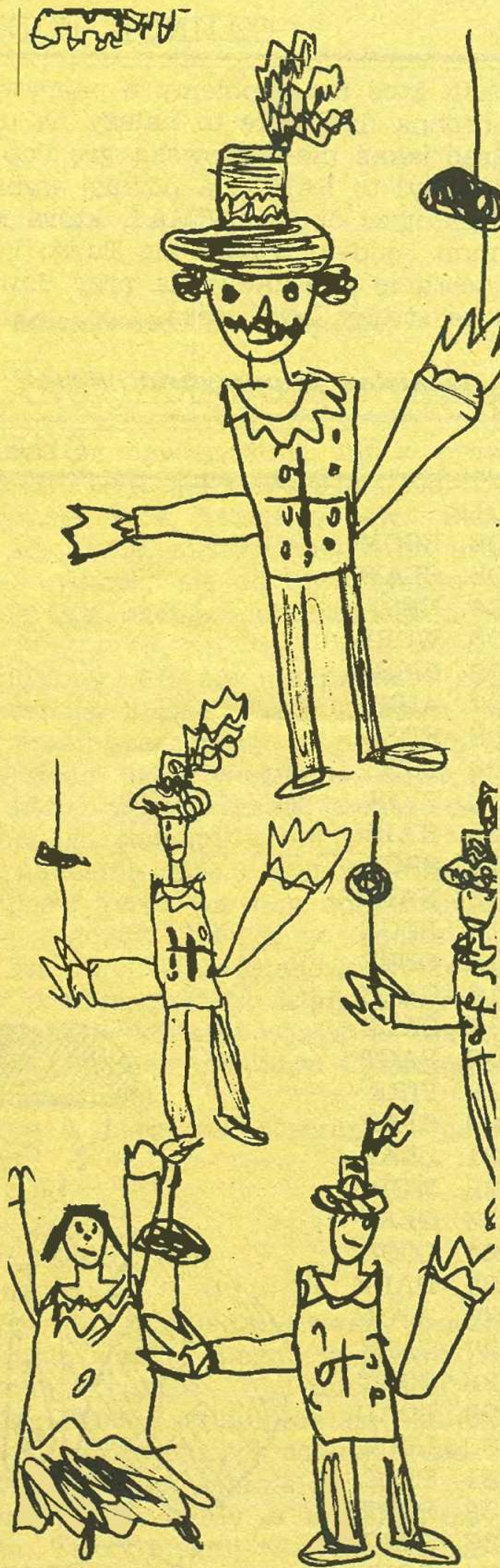
Stanisław Łopuszyński, „Poseł" (Sulmierzyce)

CHARLY (Amiga)

01. —
02. ROOM
03. CLAW
04. NEST
05. WORD
06. FISH
07. AUNT
08. RUSH
09. TUBE
10. RICH
11. HAIR
12. SPOT
13. NAME
14. EDGE
15. DEEP
16. CASH
17. SALT
18. PACT
19. FIRE
20. STAG
21. LEAP
22. WORK
23. GLAS
24. LOOP
25. DARK
26. ATOM
27. TALK
28. COAT
29. LOAD
30. LIFE
31. PICK
32. POST
33. RING
34. GREY
35. BEST
36. DEAD
37. KNOB
38. TASK
39. BOSS
40. LAND
41. FREE
42. BANK
43. BABY
44. STAR
45. HINT
46. CHAT
47. FOUL
48. CALI
49. LINE



50. BEER
51. NEWS
52. TIME
53. STUN
54. TUNE
55. WALK
56. WAIT
57. EVEN
58. SHIP
59. MEAT
60. AUTO
61. FAST
62. SOUL
63. ARMS
64. SOLE
65. AREA
66. CHIP
67. ARMY
68. CITY
69. KING
70. RAIN
71. HEAD
72. IRON
73. FACE
74. WEST
75. KICK
76. MAIN
77. PARK
78. HILL
79. GOLD
80. PULL
81. DEAL
82. FEED
83. SPIN
84. GEAR
85. HOUR
86. CAKE
87. NAIL
88. CURE
89. WOOD
90. SIGN
91. LOST
92. BILL
93. BONE
94. WAVE
95. STOP
96. MIND
97. GAME
98. PEAK
99. GOOD
100. IDEA



Przemek Ładoszek (Lublin)

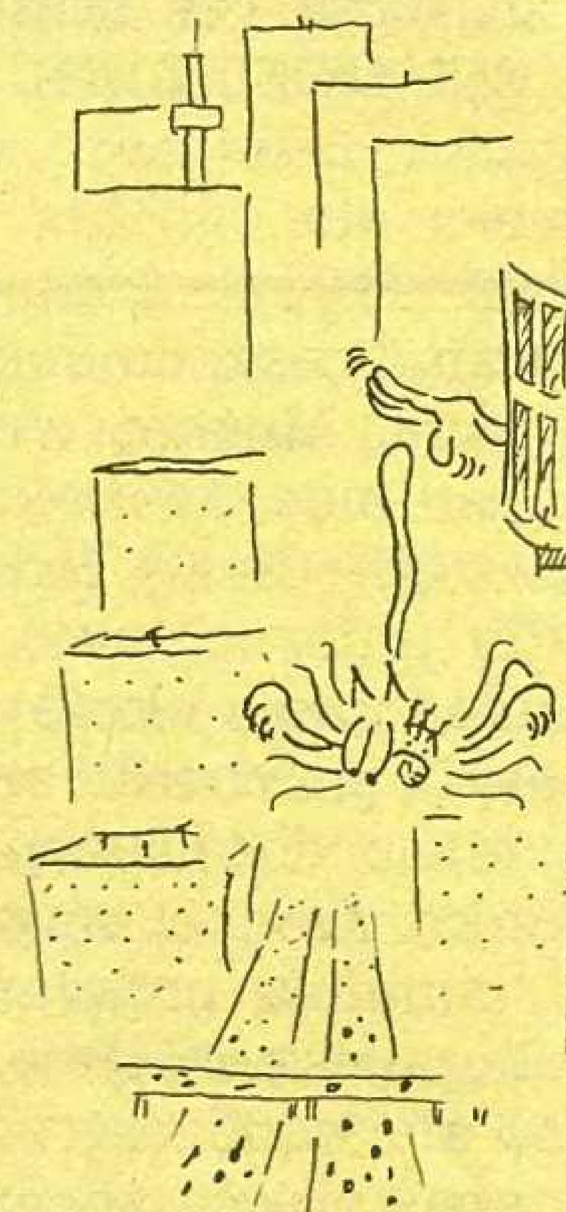
CASTLES (Amiga)

Aby zwiększyć liczbę żołnierzy (szczególnie przed bitwą) należy zmienić ofsety 67 i 68 na żądaną liczbę (hexadecymalnie), np. 01 A4 (czyli 420), dokładnie to samo wpisujemy do 404 i 405, zwiększając tym samym liczbę piechoty. Ofsety 394 i 395 dotyczą łuczników (zmieniamy w ten sam sposób). I mimo że maksymalna liczba piechoty wynosi 450, to my możemy mieć np. 800. Czasami komputer się „kapnie" i da nam tylko 450.

„Askalon" (Czerwionka)

CHROME (Amiga)

1. START
2. TRUTH
3. JELLY
4. STORY
5. CLOUD
6. MOUSE
7. HUMAN
8. FLOOR
9. PAPER
10. EARTH
11. SPACE
12. GENAM
13. APPLE
14. JUICE
15. CHEES
16. WORLD
17. AUDIO
18. LOGIC
19. TITLE
20. VENUS



Robert Maciejewski (Bolesławiec)

CONQUESTS OF THE LONGBOW (IBM PC)

Hasło do otwarcia skrzynki biskupa: DESIGNO.

Tomasz Żyłowski (Warszawa)

COOL SPOT (Amiga)

W czasie gry naciśnij klawisz „P", a stanie się coś niesamowitego.

Grzegorz Ilski (Wrocław)

COSMIC SPACEHEAD (Amiga)

Jeśli chcesz startować od biura paszportowego to wpisz kod:
YGZ3_TEEA_DEWI_AZIA_MS6M

Łukasz Garbarek (Złotów)

CIVILIZATION (Amiga)

Istnieje możliwość nazwania swojej cywilizacji. W tym celu podczas wyboru jej nazwy wciśnij ESC. Możesz teraz zmienić jej nazwę na własną. Jest jednak jedna wada tego sposobu — komputer wybiera nam cywilizacje w sposób losowy.

Paweł Lesisz, „AMI" (Giżycko)

DAYLIGHT ROBBERY (Atari ST)

Kody:
1. FIRST

2. DRILLS
3. ZOOOOO
4. BUSHES
5. MAYHAM
6. XAMPLE

Paweł Florczak (Zaborów)

DESERT STRIKE (Amiga)

Kod do 10 żyć: BQQQAEZ
Kody do poziomów:
2. JQOLZLS
3. TLOHOAN
4. UTTTIOE
Aby obejrzeć zakończenie trzeba wpisać: WVNN-FLT lub BVCYIRF lub WIWIFLC.

„Dexter" (Łódź)

DOOM (PC)

Oto kilka kombinacji do wpisywania w czasie gry (litera po literze) w razie wiadomej potrzeby:
IDMYPOS — miejsce, gdzie stoisz, w tłumaczeniu na układ heksadecymalny.
IDBEHOLDV — mniej więcej to samo co IDDQD (nieśmiertelność) tylko, że czasowa i na biało(?).
IDCHOPPERS — coś dla drwali, czyli piła automatyczna i bynajmniej nie służy ona do drewna.
Natomiast następujące parametry wpisujemy przy uruchamianiu gry (np. „DOOM-DEVPARM"):
DEVPARM — zdjęcie aktualnego ekranu na dysk w formacie PCX (po naciśnięciu F1)
LOADGAME X — za X wpisujemy numer save'a (np. loadgame 2) i od niego zaczynamy grę.
CONFIG X — inicjacja gry z inną konfiguracją (X — nazwa pliku .ext).
EPISODE X — start od epizodu (X — od 1 do 3).
SKILL X — stopień trudności (X — od 1 do 14).
NOMUSIC — bez muzyki
NOSOUND — bez dźwięku
NOSFX — bez efektów (dźwiękowych)
NOJOY — bez joysticka
NOMOUSE — bez myszy
Dostępnych jest jeszcze kilka podobnych parametrów, głównie do celów sieciowych (LEFT, RIGHT, DEATHMATCH, NET, X, itp.). Oczywiście parametry można stosować razem (np. DOOM_-LOADGAME_X_-SKILL_X). Więcej informacji o grze w sieci można uzyskać w pliku README.

Konrad Gawroński (Warszawa)

Jeżeli uruchomimy grę w sposób:
DOOM DEVPARM
Program odpowie w trakcie uruchamiania się:
„DEVELOPMENT MODE ON"
Teraz po wciśnięciu klawisza F1 zawartość ekranu „spływa" na dysk do zbioru DOOM??.PCX.
Program przechowuje (domyślnie) konfiguracje i zapisane stany gry w katalogu DOOMDATA na dysku C:. Stany gry zapisywane są w zbiorach DOOMSAV?.DSG. Oto niektóre bajty o podstawowym znaczeniu w grze. Pozycje poszczególnych bajtów podane są względem początku pliku w systemie szesnastkowym:
1. Bajty odpowiedzialne za posiadane przedmioty (0 = nie ma; 1 = jest)
B8 — pistolet
BC — strzelba
C0 — automat
C4 — wyrzutnia
C8 — miotacz plazmowy
CC — BFG 9000
D0 — piła
80 — niebieska karta — klucz
84 — żółta karta — klucz
88 — czerwona karta — klucz
8C — niebieska czacha — klucz
90 — żółta czacha — klucz
94 — czerwona czacha — klucz
98 — plecak
2. Ilość posiadanej amunicji:
D4:D7 — pestki
D8:DB — patrony
DC:DF — rakiety
E0:E3 — baterie
UWAGA! Jeżeli wpiszemy wartość większą od maksymalnej ilości danej amunicji, to po podniesieniu w czasie gry np. magazynka program obcina ilość amunicji do wartości maksymalnej.
3. Kondycja:
5C:5F — zdrowie
60:63 — opancerzenie
UWAGA! Podniesienie niebieskiego flakonika redukuje zdrowie do 199%
4. Maksymalna ilość posiadanej amunicji:
E4:E7 — pestki
E8:EB — patrony
EC:EF — baterie
F0:F3 — rakiety
5. Czas, jaki pozostał do końca działania przyrządów i pomocy (niezbyt naukowych):
68:6B — niezniszczalności
70:73 — niewidzialności
74:77 — działania kombinezonu
7C:7F — działania noktowizora
Czas wyrażony jest w jednostkach równych 1/35 s.
UWAGA! Wzięcie np. kombinezonu redukuje czas do normalnej wielkości (tutaj FF FF FF FF = niecałe 4 lata). Jest jeszcze jedno małe utrudnienie. Po przejściu do następnego etapu czasy te są zerowane.

„Truszek" (Warszawa)

DRAGONS LAIR III

Opis (używaj go tylko, gdy będziesz w kłopotach).
Nasz świat:
1. góra, strzał, strzał.
2. prawo.
Inny wymiar:
3. strzał.
Alicja po drugiej stronie lustra:
4. strzał.
5. lewo.
6. lewo.



7. góra, dół, strzał.
8. prawo, strzał, lewo, strzał.
9. góra, lewo, prawo.
10. strzał, lewo.
11. góra, prawo.
12. lewo, strzał.
Szalony naukowiec:
13. góra.
14. lewo, dół, prawo, prawo, dół, strzał, góra.
15. lewo, dół, prawo, strzał.
16. strzał, strzał.
17. lewo.
Statek piracki:
18. góra, strzał, prawo.
19. prawo, góra, strzał, góra, strzał.
20. strzał, strzał.
Znowu Alicja... (a może nie):
21. dół, strzał, strzał, lewo.
22. góra, góra, prawo.
23. prawo, góra, prawo, prawo.
24. dół, lewo.
25. dół, prawo, prawo, strzał.
Czarownicę szlag trafi, znajdziesz się w swoim wymiarze i otrzymasz nagrodę. Jaką? — sam zobacz.

PS. Ruchy można wykonywać także wcześniej, jeśli są dobre — komputer wprowadzi je w czyn w odpowiednim momencie.

Tomasz Stachera, „Proletariusz" (Kielce)

EPIC (Amiga)

Naciskaj klawiaturę numeryczną a dostaniesz (o 100%) więcej rodzajów broni i czasu, który jest Ci potrzebny.

T.P. (Poznań)

FIRE FORCE (Amiga)

Przydatne klawisze:
F1 — nóż waszego komandosa
F3 — wyrzutnia rakiet (1-2-3 pal)
F5 — karabin też waszego komandosa
F7 — założenie ładunku C-4 (jeśli go masz)
F10 — granaty komandosa
1...3 — detonacja C-4
ENTER — ustawienie nadajnika (w późniejszych misjach)
SPACJA — przeszukanie poległego
A — przyspieszenie upływu czasu (dla trudności)
HELP — odnowienie energii
ESC — odwrót przed ukończeniem zadania

Kiedy na twojej drodze stanie bunkier lub gniazdo kaemów, wejdź do środka, załóż C—4 i zdetonuj go po wyjściu na zewnątrz.

Przed grą:

— Wybierz karabin z taśmą, ale nie kupuj do niego amunicji — podczas misji naboje z taśmy nie wyczerpią się.

— Podczas misji weź bazookę i trzymając FIRE naciśnij ESC. Teraz wybierz opcję „ARMOURY" i wycofaj bazookę ze swojego uzbrojenia. Dzięki temu nie będziesz musiał martwić się o rakiety do niej. Ta metoda odnosi się do wszystkich rodzajów broni.

Maciek Piotrowski (Bielsko-Biała)

FLASHBACK (PC)

Hasła do leveli:
1. JAGUAR, BANTHA, TOHOLD
2. COMBEL, SHIVA, PICOLO
3. ANTIC
4. NOLAN, SARLAC, CAPSUL
5. ARTHUR, MAENOC, ZZZAP
6. SHIRYU, SULUST, MANIAC
7. RENDER, NEPTUN
8. BELUGA — to jest końcowy filmik.

Tomasz Żyłowski (Warszawa)

FRONTIER (IBM PC, Amiga)

Naciśnij podczas gry ALT — X.

Przemek Ładoszek (Lublin)

Startując z systemu Ross 154 bardzo szybko i (prawie) bezpiecznie możesz zarobić kilka (-naście) tysięcy kredytów. Na początek latając między systemami Ross 154 i Barnards Star, handlując Animal Meat i Fruit and Weg uciułaj około 600 kredytów. Jak już będziesz w posiadaniu tej forsy, leć do systemu Arcturus i tam kup Fruit and Veg. Następnie leć do 70 Ophiuchi i tam sprzedaj towar. Kup Narcotics i sprzedaj je w systemie Arcturus. Teraz wystarczy kilka kursów między tymi dwoma systemami i już jesteś bogatym człowiekiem!!!

Łukasz Garbarek (Złotów)

GOLDEN AXE (Atari ST)

Podczas ładowania gry naciśnij T — nieśmiertelność.

Paweł Florczak (Zaborów)

GUNSHIP 2000 (Amiga)

Chyba każdy chciałby stać się nieśmiertelnym. Łatwo się zorientować, że po każdej misji aktualny stan jest zgrywany na dysk nr 2. Jeśli więc zdarzy Ci się mały wypadek, to nie wkładaj do stacji drugiego dysku, tylko odżałuj te kilkadziesiąt sekund i wgraj grę od początku, a zaczniesz od misji, w której zginąłeś. Warunkiem działania tej sztuczki jest odbezpieczenie drugiego dysku (WRITE ENABLE). Tips ten nie działa w przypadku twardego dysku.

Paweł Lesisz, „AMI" (Giżycko)

ALT + P — informacja, co mamy w celowniku
F — możliwość wytyczenia trasy na mapie lotu

„Dexter" (Łódź)

PCvirus to wydawany w formie biuletynu dyskietkowego dwumiesięcznik poświęcony wirusom komputerowym i walce z nimi. PCvirus wydaje najmocniejszy zespół, jaki można sobie w naszym kraju wyobrazić. Tworzą go: Andrzej Kadlof (twórca programu antywirusowego PAW) oraz Marek Sell (twórca programu antywirusowego Mks_VIR). Nikt, tak jak oni, nie zna tej problematyki. Na dyskietkach kolejnych numerów znajduje się m. in. unikalna baza danych wszystkich dotychczas schwytanych wirusów, zawierająca komplet danych pozwalających na identyfikację wirusa i stworzenie własnej szczepionki. Rozprowadzane są także najnowsze wersje pakietu antywirusowego firmy McAfee.

★ Poza tymi "rarytasami" czytelnicy znajdą wyczerpujący serwis informacyjny na temat wirusów komputerowych, zasady profilaktyki, porady itd.

★ PCvirus jest pismem całkowicie unikalnym i to zarówno ze względu na formę (dyskietki), jak i treść.

★ **Poza prenumeratą, PCvirus można kupić jedynie w siedzibie wydawnictwa. Cena 1 egzemplarza 100.000 zł. W prenumeracie taniej: 420.000 zł za 6 numerów + 3 dyskietki shareware gratis.**

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.
Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.

★ **W prenumeracie taniej: 150.000zł za 6 numerów.**

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.
W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 nuumerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
datownik / podpis przyjm. / opłata zł	datownik / podpis przyjm. / opłata zł	datownik / podpis przyjm. / opłata zł

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- LABORATORIUM - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- Cena kioskowa: 24.000 zł
- **W prenumeracie taniej:**
  za 6 numerów - 140.000 zł,
  za 12 numerów - 250.000 zł.
- **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- Znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- Cena kioskowa: 16.000 zł.
- **W prenumeracie taniej:**
  roczna (26 nr.) - 380.000 zł,
  półroczna (13 nr.) - 200.000 zł.
- **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- AMIGA Play — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- Public Domain — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- Kuferek AMIGI, czyli Tips&Tricks.
- Testy sprzętu i oprogramowania.
- Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- Cena kioskowa: 25.000 zł.
- **W prenumeracie taniej:**
  za 6 numerów - 120.000 zł,
  za 12 numerów - 240.000 zł.
- **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13 200.000,-	kwota:	
	26 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 140.000,-	kwota:	
	12 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	
	12 216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6 150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 150.000,-	kwota:	
PCvirus	6 420.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 01.09.94	Kupon 8/94	suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13 200.000,-	kwota:	
	26 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 140.000,-	kwota:	
	12 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	
	12 216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6 150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 150.000,-	kwota:	
PCvirus	6 420.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 01.09.94	Kupon 8/94	suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13 200.000,-	kwota:	
	26 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 140.000,-	kwota:	
	12 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	
	12 216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	
NET FORUM	6 150.000,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 150.000,-	kwota:	
PCvirus	6 420.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 01.09.94	Kupon 8/94	suma:	

LUPUS

Mała podpowiedź, jak szybko zostać dowódcą eskadry:

Należy odwalić misje, ale niszczyć tylko cel główny oznaczony literą P, a misje te należy wykonać w ciągu 30 minut. Po jakiś 5-8 zadaniach będziesz miał eskadrę. Od razu dostaniesz stopień podporucznika (2nd lt). Ale dostęp do lepszych śmigłowców AH66A COMANCHE uzyskasz, gdy zostaniesz porucznikiem (1st lt.) Latać AH64 LONGBOW APACHE możesz dopiero w stopniu kapitana. Najlepszy zestaw uzbrojenia w pierwszych misjach to: AH64 APACHE + 8 lub więcej HELLFIRE + 2 lub więcej MAVERICK + 2 lub więcej SIDEARM. Chyba że boisz się obrony przeciwlotniczej — wtedy STINGER lub SIDEWINDER. Z HELLFIRE i TOW-2 można także strzelać do celów powietrznych. Nad wodę najlepiej brać MAVERICK i HELLFIRE.

„Lew" (Kórnik)

HISTORY LINE

Produkuj tylko wartościowe jednostki, nie trać punktów na „mięso armatnie". Kampanie trwają długo, więc możesz je nagrywać (w trakcie gry oczywiście) klawiszem D.

Tomasz Stachera, „Proletariusz" (Kielce)

IMMORTAL (Atari ST)

Kody:
2. CDDFF10006F70
3. 0ADDA21000E10
4. BFDFE31001EB0
5. 09DE443000EB0
6. SB7FD53010E41
7. 6B10FB1010A41
8. E5900710178C1

Paweł Florczak (Zaborów)

JAMES POND (Atari ST)

Podczas gry naciśnij jednocześnie M + R + 2 — otwiera wszystkie wyjścia. Dwukrotne naciśnięcie RETURN — nieograniczona ilość energii.

Paweł Florczak (Zaborów)

MEGA WORM (Amiga)

5. MASTERS OF WAR
10. DESOLATION ROW
14. IDIOT WIND
18. FOREVER YOUNG
22. LENNY BRUCE
25. HURRICANE
28. JOKERMAN
30. SHOOTING STAR
32. DARK EYES
34. TRUST YOUR EYES
36. MAN OF PEACE
38. MOON SHINER



40. GOLDENLOOM
41. UNION SUNDOWN
42. LAY LADY LAY
43. PRECIOUS ANGEL
44. SLOW TRAIN
45. SOLID ROCK
46. HEART OF MINE
47. FOOT OF PRIDE
48. ISIS
49. GATES OF EDEN

Robert Maciejewski (Bolesławiec)

METAL MUTANT (Atari ST)

Po napisie SILMARLIS klawisze:
CTRL + SHIFT + T — wszystkie rodzaje broni
CTRL + SHIFT + B — nieśmiertelność
CTRL + SHIFT + T + B — jedno i drugie

„Dexter" (Łódź)

NECRONOM (Amiga)

Kody:
1: 1OFAPAEMH
2: 2POGJNGBB
3: 2ANBDNBMG
4: 1OINNBLCA
5: 2HANPENOF

OSIRIS (Amiga)

LEVEL 1 — SAHARA
LEVEL 2 — PIXLERS
LEVEL 3 — BLOCKOUT
LEVEL 4 — BLOCKADE
LEVEL 5 — SPHINX

Robert Maciejewski (Bolesławiec)

PANG (Amiga)

Jeżeli ktoś ma kłopoty z rozwaleniem małych piłeczek powstałych po wzięciu „dynamitu", to jest na to bardzo prosty sposób. Wystarczy stanąć tuż przy ścianie i włączyć „auto-fire".

UWAGA! Ten „trick" nie zawsze działa.

Arek Sokal (Biłgoraj)

PINBALL DREAMS (Amiga)

Jeśli bila spadnie w lewy lub prawy „kanał", tuż przy bandzie i pozornie jest stracona, to należy podnieść „łapkę" po tej stronie co bila i poczekać, aż będzie się staczała po pochyłej ściance.

Trzeba „energicznie" potrząsnąć fliperem (za pomocą spacji) tak, by kulka podskoczyła i wpadła w lukę między „łapkami". Teraz można próbować podbić ją lub znów potrząsnąć automatem, aby przechwycić nieszczęsną ostatecznie. Sztuczka wyma-



ga treningu, po którym udaje się odzyskać co trzecią straconą kulkę.

„Amigant" (Pruszków)

PIRATES (Amiga)

Zacznij „START A NEW CAREER", ustaw na rok 1566 i wpisz „DRAKE".

„Dexter" (Łódź)

POWERBOAT SIMULATOR (Atari ST)

Zatrzymaj grę klawiszem P i napisz ZIGGY — nieśmiertelność i nieograniczony czas.

Paweł Florczak (Zaborów)

PREHISTORIC (IBM PC)

Aby przejść grę bez kodów do poszczególnych plansz należy naciskać przycisk „2" lub „3". Ekran powinien stać się biały i nasz jaskiniowiec będzie nieśmiertelny.
UWAGA!!! Ten „trick" nie zawsze działa, trzeba kilkakrotnie naciskać „2" lub „3".

Arek Sokal (Biłgoraj)

PRINCE OF PERSIA (Amiga)

Podpowiedź:
Na dwunastym poziomie na samej górze nie walcz ze swoim lustrzanym odbiciem, po prostu schowaj miecz i biegnij w lewo w przepaść — ukaże się niewidoczny dotąd mostek.

Stanisław Łopuszyński, „Poseł" (Sulmierzyce)

RA (Amiga)

Wybrane kody poziomu LOGIC:
10. MIDNIGHT
15. ABANASIANA
20. DRAUG
25. ELBERETH
30. MEREMONT
35. CHRISTUS
40. PINHEAD
45. JS BACH
50. TERRA
55. DONAR
60. ARTA MYRDHYN
65. GET FUNKY
70. KIRAN
75. NGRANER
80. SONA NYL
85. CHAOS
90. PANRREA
95. JOHN BELUSH
99. CTHUGA



Andrzej „Aha" Hrycyk (Lębork — Mosty)

ROBOTS (Atari ST)

Na ekranie tytułowym napisz ROBERT PRESLEY — nieśmiertelność.

Paweł Florczak (Zaborów)

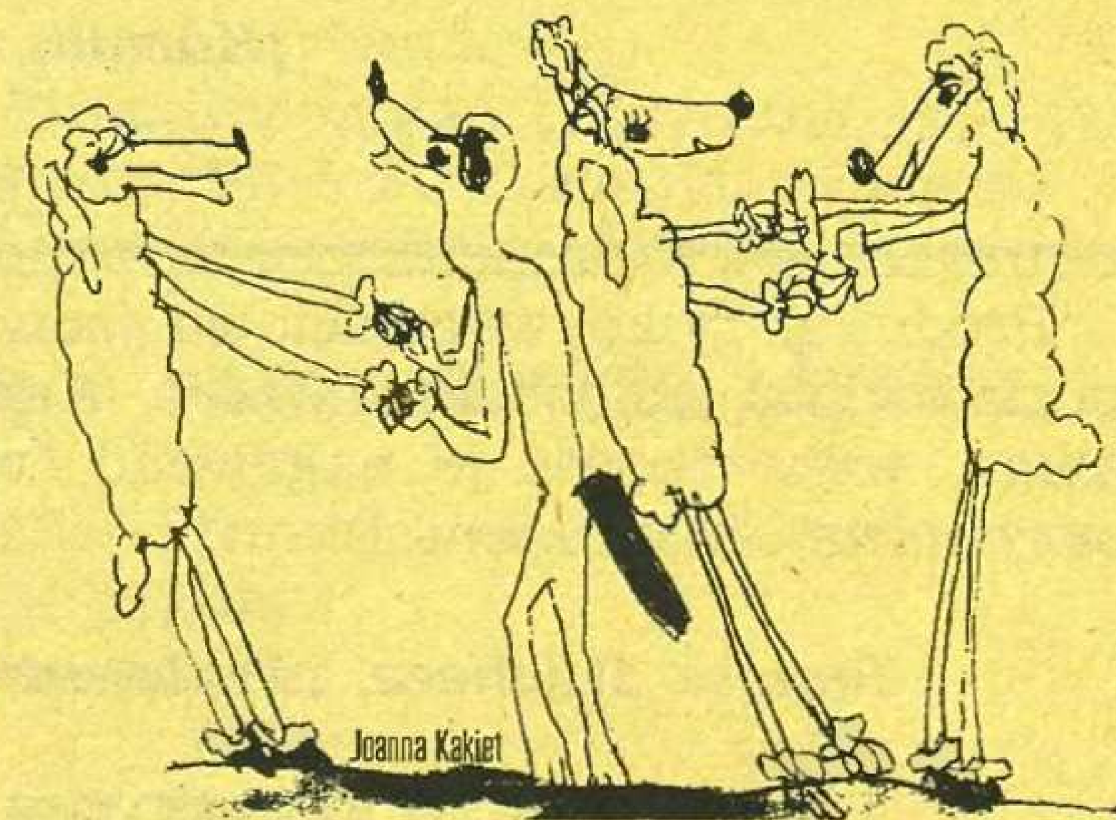
ROLLING RONNY (Atari ST)

Wciśnięcie F9 odnawia energię.

Paweł Florczak (Zaborów)

SECOND SAMURAI (Amiga)

1. HGD2FIBO
2. CP5JKYNR
3. UX2QHDL1
4. FY323HNN
5. JABER3KM
6. 6ZULP61J
7. 6CJY3VWD
8. BWP6NGGH
9. WNVUU61J
10. FTYSUYM5
11. IZCLWHLB
12. LFJ6XTFD
13. WTQAUKM4
14. ZASZYNZW
15. 2EXKQSJK



Grzegorz Ilski (Wrocław)

SECRET OF MONKEY ISLAND II (Amiga)

Podczas nurkowania na dno oceanu nie sugeruj się współrzędnymi z opisu, gdyż za każdym razem przyjmują różne wartości. Sprawdź za każdym razem w swojej książce.
Chodząc po katakumbach i porównując płaskorzeźby szkieletów z tekstem piosenki pamiętaj, że ważne są tylko dwa pierwsze wersety każdej zwrotki.

Stanisław Łopuszyński, „Poseł" (Sulmierzyce)

SPEAR OF DESTINY (IBM PC)

Włączasz grę z parametrem DEBUGMODE. W czasie gry naciśnij klawisze: [Tab] + [Ctrl] + [Shift] + [Alt] + [Enter] + [BackSpace]. Powinien pojawić się napis: DEBUGGING KEYS ARE NOW AVAILABLE.
Teraz naciskasz jednocześnie klawisz [Tab] i kolejno:

W — skok na inny poziom
E — następny poziom
T — katalog ścian
I — nowe przedmioty
P — zatrzymanie gry
S — spowolnienie gry
F — współrzędne gracza
G — superzbroja
H — coś dla masochistów
X — extra stuff
C — informacje
B — kolor ramki
N — przechodzenie przez ściany
M — informacja o pamięci
Q — wyjście do DOS

„Virus Jelonki" (Warszawa)

RZEŹ-NIA W TWO-IM DOMU

DLACZEGO TWÓJ MŁODSZY BRACISZEK WRÓCIŁ DZIŚ Z PODWÓRKA OWINIĘTY W KOCIE FLAKI, KRZYCZĄC: "FRANIU WINS!"? CZEMU BUDZISZ SIĘ W NOCY Z WALĄCYM SERCEM I NASŁUCHUJESZ KROKÓW W PRZEDPOKOJU? DLACZEGO USPOKAJA CIĘ DOTKNIĘCIE NOŻA ALBO CIĘŻKIEGO KIJA? PO CO TATO KUPIŁ KAŁASZA OD WAŃKI? I DLACZEGO ULUBIONA ZABAWA TWOJEGO KOLEGI TO WBIJANIE CI SZPILEK W DUPĘ? NIE WIESZ? MY TEŻ SIĘ NAD TYM ZASTANAWIAMY...

Zgredaktor — Przemoc w różnej postaci towarzyszy nam od dzieciństwa. Od pierwszego klapsa w tyłek, od pierwszego konfliktu o zabawkę. Otaczający świat uczy nas, że bez użycia siły nie rozwiążemy niektórych problemów. Jedni przyjmują tę lekcję lepiej, inni gorzej, niektórzy wcale. Niezależnie jednak od nastawienia, świat brutalnie przypomina nam o istnieniu przemocy na każdym kroku: na szkolnej przerwie, w tramwaju, na meczu Legia — Górnik, w telewizji. Także na ekranie komputera.

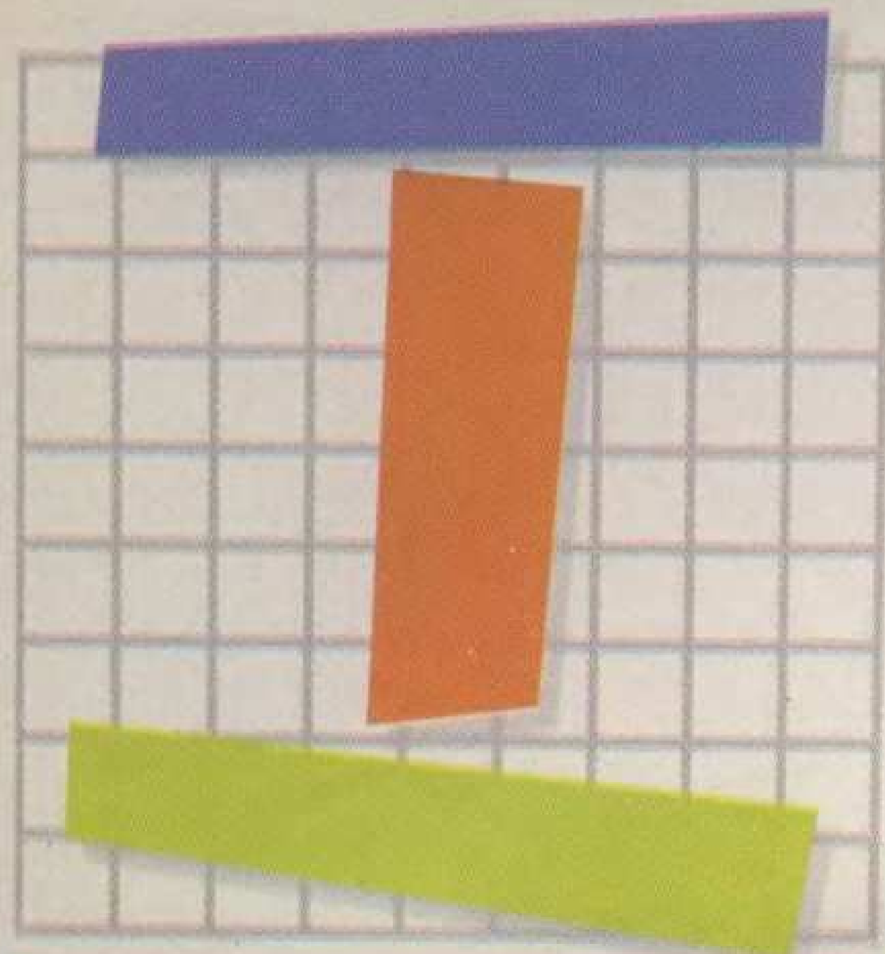
McSon — Czy to dobrze, czy źle? Kwestii tej nie da się rozstrzygnąć jednoznacznie. Nie upierałbym się, że wychowywanie ludzkości na grach komputerowych o tematyce chirurgicznej (bez znieczulenia), przyniesie zdumiewające efekty psychologiczne w postaci zarazy "gołębich serc". Jednak z drugiej strony, gdzie młody człowiek (taki jak ja) może znaleźć chwilę ukojenia dla steranych szkołą nerwów? Głupio byłoby patrzeć na tłum niezdrowo podnieconych nastolatków demolujących nieruchomości (i ruchomości — np. Syrenkę sąsiada), gdy przecież można posadzić takiego przed monitorem, wcisnąć joystick w garść i powiedzieć: "Morduj bracie, ile wlezie. Wyładuj się. Go ahead!".

ZGR — Na co on z ochotą wymorduje pół setki faszystów, czy też wyrwie serce pechowemu karatece. W porządku, to tylko gra. Ale takie zachowania, w telewizji tylko obserwowane, na ekranie komputera wymagają aktywnego współdziałania gracza. Wydaje mi się, że przez to utrwalają się one w podświadomości jako proste rozwiązanie skomplikowanych spraw.

McS — Ja nie widzę niczego niewłaściwego w tym sposobie rozwiązywania swoich problemów. Owszem, czasem zdarzają się niepokojące dewiacje komputerowych fanatyków, dla których świat zewnętrzny przestaje niemal istnieć, gdyż jest bardziej złożony niż fabuły najtrudniejszych nawet gier komputerowych. Są to jednak przypadki skrajne i dolegliwość ta występuje u graczy nie częściej niż u programistów. Co do filmów, to muszę się z Tobą nie zgodzić na całej linii. Nie słyszałem jeszcze o ani jednym takim przypadku, aby jakiś szalony gracz (którego choroba umysłowa pochodziłaby właśnie od zbyt długiego przebywania przed monitorem), usiłował wcielić się w postać, dajmy na to, słynnego Blazkowicza i zaopatrzywszy się w Military Shop w M-60 ruszył na spotkanie znienawidzonego barona von Wolfenstein. Słynne są natomiast liczne przypadki (głównie związane z Sylwestrem Stallone i kreowanym przez niego nadczłowiekiem — Johnem Rambo), kiedy to zagorzały fan komandoizmu doskonałego z bronią w garści wyrzyna w pień kilkunastu napotkanych przypadkowo przechodniów. Tacy goście chyba nie rozluźniali się grami komputerowymi. Hę?

ZGR — Przynajmniej nic o tym nie wiadomo. Ale weź pod uwagę, że te "przypadki" to byli ludzie dorośli, na których umowny świat gier komputerowych (kwadratowe twarze, pikselowa krew, skrajnie sche-





matyczne fabuły i "nieludzcy" bohaterowie) nie robi wielkiego wrażenia. Dzieci widzą wszystko znacznie wyraźniej, uzupełniając braki w grafice żywą wyobraźnią. Uproszczona fabuła jakoś im nie przeszkadza w niezwykle intensywnym przeżywaniu wydarzeń. Włos się jeży na głowie na myśl o tym, co będzie, gdy te dzieci dorosną i zasiądą do gier przyszłości — takich już prawie nie do odróżnienia od świata rzeczywistego. A wtedy nie będzie już wielkiej różnicy między wpakowaniem serii z lasera w kadłub ohydnego Kosmity, a strzaskaniem czaszki nie lubianemu koledze. Chyba że w przemysł gier zacznie ingerować cenzura, tak jak to miało miejsce w przypadku Mortal Kombat.

McS — Tak, dzieci bez wątpienia są podatne na wpływy zewnętrzne, więc uważaj, żebym Ci nie udzielił jakiejś surowej nagany manualnej, wywołanej impulsem z Crime Wave. Ale tak na poważnie, to nie uważam, żeby cenzurowanie gier miało jakiś większy sens. Jeśli moralność autorów jest na tyle wysoka, że pozwalają sobie na furkoczące na ekranie kończyny, a służby sądowniczo—więziennicze nie ingerują w ten proceder, to wszystko jest w porządku. Wycinanie z gry sprite'ów z urwanymi głowami i zmienianie palety barw ekranu w celu odbarwienia krwi jest takim samym chowaniem głowy w piasek, jak unikanie nauczania w szkołach przedmiotu o stosunkach damsko—męskich. Co innego, jeśli gry przedstawiać będą porozrzucane po kątach roznegliżowane postacie... Wtedy kwalifikuje się to do kodeksu karnego z artykułu o szerzeniu pornografii — ale to przecież nie przemoc. A tak poza wszystkim, to zawsze są jeszcze przecież ojcowie — główni sponsorzy sprzętu i oprogramowania, którzy (jeśli taka ich wola) powinni położyć szlaban na używki z dziedziny sadyzmu komputerowego.

ZGR — Właściwie nie miałem na myśli cenzury w znanym i znienawidzonym znaczeniu. Myślałem raczej o zakazie propagowania przemocy "w szczególnie drastycznej formie", cokolwiek miałoby to znaczyć. I o surowych karach finansowych dla firm programistycznych łamiących ten zakaz. Całkowity zakaz ukazywania przemocy byłby raczej pozbawiony sensu. Czy nam się to podoba, czy nie, przemoc jest stałym elementem naszego życia. Niemal codziennie uczestniczymy przecież w jakiejś rywalizacji. Szczególnie dotyczy to gier, także komputerowych, które na elemencie rywalizacji są prawie zawsze oparte. Zawsze jest ta strona wygrywająca i przegrywająca. Wygrana i przegrana oznaczają walkę, a walka, nawet najuczciwsza, nie obędzie się bez pewnej dawki przemocy. Zresztą przemoc wcale nie musi oznaczać fruwających flaków i mózgu na ścianie. Każdy z nas zna chyba przemoc werbalną, czyli słowną — choćby ze strony nauczycieli, którzy wcale nie muszą grozić pobiciem, by wpędzić swoje ofiary w ciężką nerwicę.

McS — Trafiłeś prosto w mojego konika. Krew tryska mu ze zmiażdżonych goleni, więc chyba będę musiał dobić biedaka. "Przemoc wcale nie musi oznaczać fruwających flaków i mózgu na ścianie". Dobrze powiedziane. O ileż przyjemniej jest skonstruować jakiś suty statek kosmiczny (piję do Master of Orion), wyposażyć go w kilkaset ton rozmaitego osprzętu: kiepskich laserów, przeciętnych dział plazmowych, niezłych jonizatorów, całkiem dobrych wyrzutni czarnych dziur, świetnych polaryzatorów antymaterii i nader skutecznych... hyhy... dezintegratorów. Następnie, tak spreparowaną jednostkę, lub ich całą armię (armia = grupa * oddział * jednostka * n, n — stopień zawziętości gracza), należy spuścić na jakiś układ planetarny i wybranym bardziej lub mniej losowo planetom złożyć hołd w postaci



kilku milionów ton przemysłu zbrojeniowego w pigułce. Spodziewany efekt powinien być mniej więcej taki: "Attack completed successfully, 150 mln people killed". To rozwija wyobraźnię, nieprawdaż? ...Jedni wyparowali, inni zginęli rozmazani falą uderzeniową, jeszcze inni zmarli na skutek promieni beta & gamma, a pozostali zapewne w ogóle nie wiedzieli, skąd nagle pojawił się przed nimi ten surowy starzec z siwą brodą. Można spędzić godziny, rozmyślając o dość bolesnych losach cywilizacji, na którą spuszczono kilka "Fusion Bombs". Gdzie cenzura? Na wakacjach?

ZGR — Hm... hmm... cóż ja mogę na to odpowiedzieć... Niby racja.



To jest tak samo jak z krwawym horrorem, w którym giną raptem cztery osoby i wiadomościami w telewizji: liczbę ofiar wojny domowej w Rwandzie ocenia się na 500 tys., rzeką Kagerą spływa 50 tys. trupów, na ulicach Kigali leżą ciała ludzi zarąbanych maczetami... Ale to się dzieje gdzieś daleko i jeśli na ekranie nie gości akurat jakiś świeży trup, informacje takie nie wywołują wstrząsu. W każdym razie — nie od razu. Co dopiero jakieś tam miliony fikcyjnych ofiar na planecie odległej o lata świetlne. Nie, negatywne skutki wywołuje jedynie ukazywanie przemocy "jednostkowej": ten pan tamtemu panu robi kuku. Te miliony ofiar nijak się do podświadomości nie przebijają. A tak na marginesie, udało mi się kilkakrotnie wygrać w Master of Orion bez jednego wystrzału — dzięki dyplomacji. I chwała programistom z MPS za





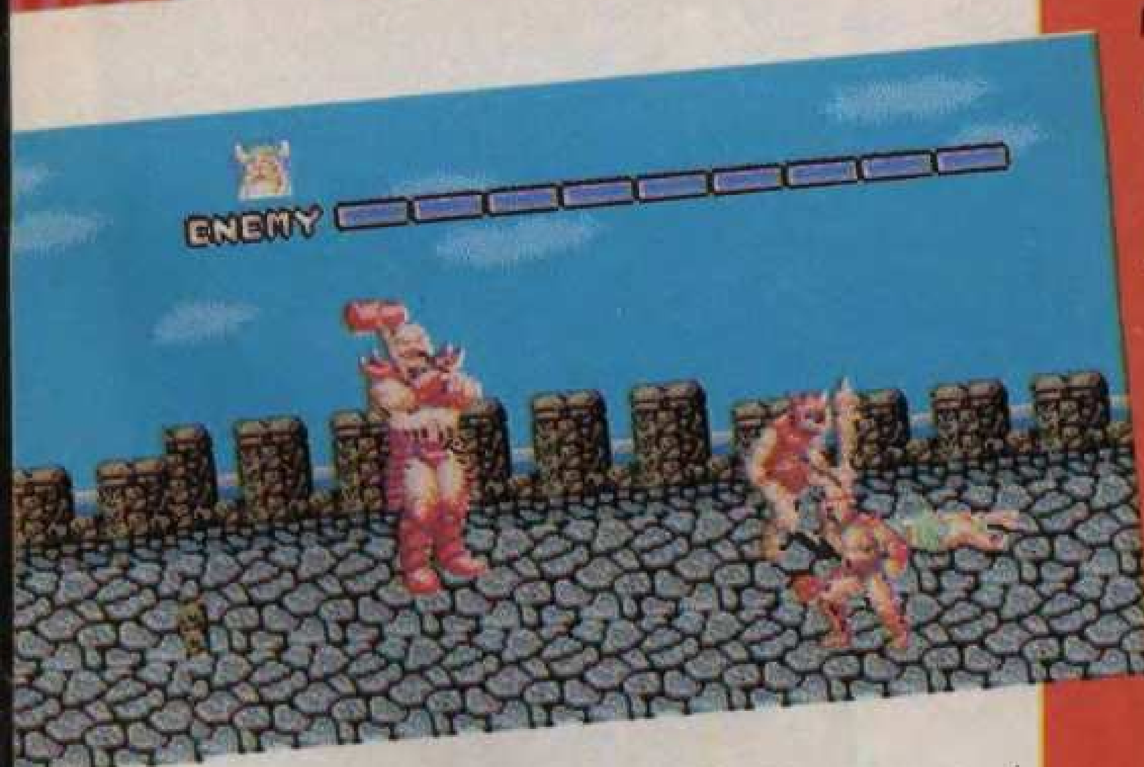
to, że przewidzieli taką możliwość.

McS — Jednostkowa bardziej szczy??? Nie może być. Spójrz na to od strony ministra transportu i rzeczy zbytecznych. Rocznie w wypadkach samochodowych ginie (nie bawiąc się w cyferki) bardzo, bardzo dużo dzielnych kierowców wraz z pasażerami. Daleko mniej ginie dzielnych lotników (wyłączając dywizjony od numeru 297 do 307), przewożących turystów i biznesmenów we wspaniałych maszynach (od 737 do 777 — wyłączając samoloty od numeru IŁ—62M Cabaty do

AN—2). A pytanie brzmi: Co jest bardziej wstrząsające? — "Pod Kielcami pijany kierowca przejechał kota i po wytrzeźwieniu zginął śmiercią samobójczą", czy "Kolejna maszyna Zachodniośmieciowych Linii Lotniczych została uszkodzona podczas startu... uratowano termos z herbatą i kanapki z serem". Masowy holocaust jest bardziej widowiskowy od pojedynczych zgonów (na szczęście progamiści sumiennie oszczędzają nam szczegółów) i mimo tego że ob-







cinanie zakutego łba pokonanemu rycerzowi — mówię o Moonstone — jest szalenie ekscytujące, to zakamuflowane pod lakonicznym napisem "Your troops have been defeated" zgony są często równie bestialskie, jak te wywoływane zręcznymi paluszkami grającego w Body Blows Galactic. I nie zrozummy się źle. Ja tak chrzanię, ale nie wyobrażam sobie grania bez uśmiercania. Gdyby nagle jakiś bardzo mądry pan poseł wpadł na pomysł zredukowania liczby trupów na ekranie (na przykład wprowadzając kartki na sztywnych — już to trenowaliśmy), to chyba bym go... do nieprzytomności. "Hasta la vista: Warlords II, Dune II, Castles II?" — Never!!!

ZGR — Ostatnie słowo na temat zgonów masowych i pojedynczych: człowiek jest w stanie objąć wyobraźnią tylko ograniczoną ilość gwałtu. Można przejmować się (czy też delek-



tować) tylko jakimś konkretnym przypadkiem, może kilkoma czy kilkunastoma. Milion ofiar, każda z nich ginąca w anonimowej masie, to jakaś kompletna abstrakcja, która nie dociera tak naprawdę do świadomości odbiorcy. I całe szczęście.

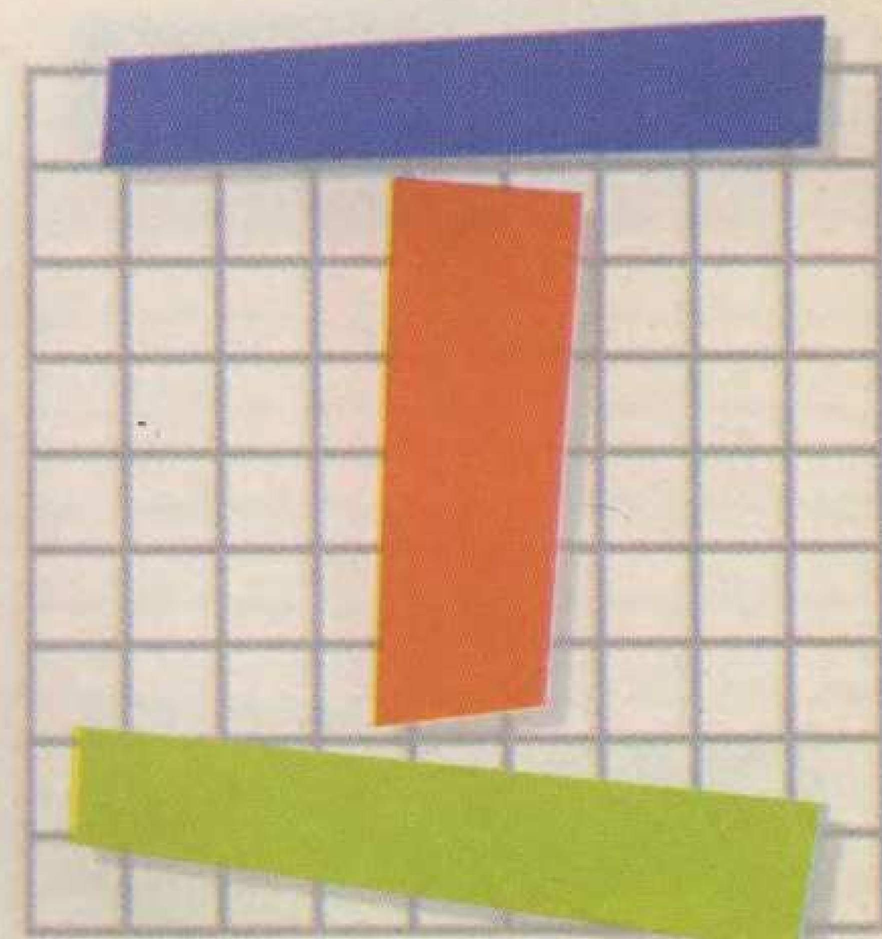
A co do grania bez uśmiercania... Fakt, że nawet w Lemingach trzeba czasem poświęcić jakiegoś blokera, czy użyć nieszczęśnika w charakterze materiału wybuchowego. Ale mamy też gry całkowicie pozbawione elementu agresji, jak Putt-Putt — wiem, że to dla dzieci, ale już np. Rodland, graficznie też bardzo "dziecinny", zawiera ogromną dawkę przemocy i stresu



w cukierkowym sosiku. A dla dorosłych jest SimCity 2000, gdzie przecież nikt nie każe graczowi wywoływać trzęsienia ziemi czy tajfunu. Jak widać, można zrobić dobrą grę bez odwoływania się do zachowań agresywnych. Problem w tym, że zachowania te są tak naturalne, że scenarzyści gier automatycznie włączają je w nowe produkty. A użytkownik jest na ogół nie uprzedzony i łyka je bez zastrzeżeń, ciesząc się, że znowu dokopał tym cholernym "onym". I czegokolwiek by nie mówić — te emocje nie pozostają bez wpływu na zachowania w realnym świecie. Wiem, że się powtarzam, ale to jest naprawdę ważne, a jakoś nikt o tym nie mówi serio. Kilka lat temu w Szwajcarii zaprzestano produkcji zabawek militarnych (wzory wykupili zresztą polscy "prywaciarze"). To samo powinno się zrobić z grami — jeśli gra ukazuje przemoc i śmierć, to powinna być zabawką zbyt skomplikowaną dla dziecka.

McS — Widzę, że powoli zagłębiamy się w idiotyczne wyliczanie gierek, które powodują agresję, sieją śmierć i zniszczenie — choć nie było to zamierzeniem ich twórców. To ja może dorzucę kolejny kamyczek. Weźmy Detroit — gra teoretycznie zamyka się wokół produkowania i projektowania szybkich i szybszych samochodów, które w rzeczywistości mogą przecież przejechać mamusię z dziatkami lub przestraszyć na śmierć staruszkę... (Czy już biegniesz w kierunku swego wozu? A może masz tylko rower? Nie szkodzi.) I jeszcze jeden przykład — rozmaite Strip Pokery. Śmiały bluff i już widzisz... gulp... pusty portfel. Trafia Cię szlag, bierze Cię cholera. Włączasz task z książką teleadresową i szukasz nazwiska jakiejś koleżanki z czasów szkolnych. Czyżby ta na pozór niewinna karciana rozrywka miała się przyczynić do liczby gwałtów? Jeśli w Szwajcarii zakazano zabaweczek, to w Polsce można "wysterylizować" wszystkie komputery.

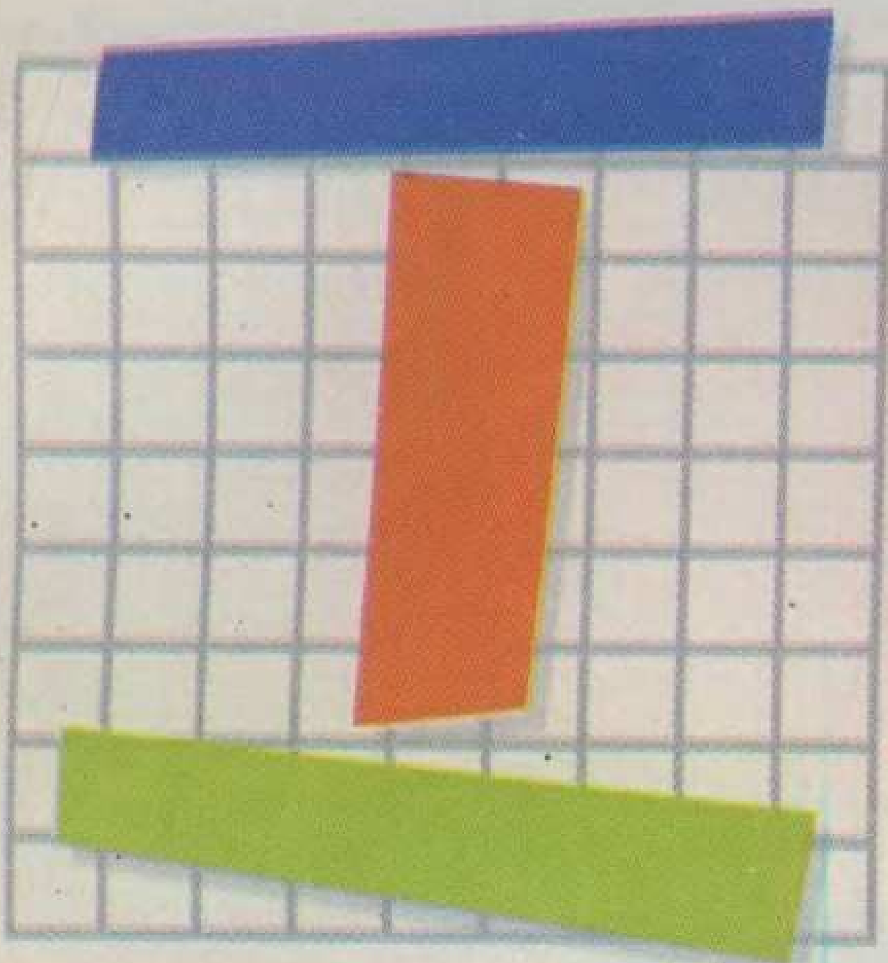
ZGR — Zgadzam się z przedmówcą co do frustrującego działania rozbieranych pokerów, w których wygranej nie można... hm... skonsumować. Dyskusja jakby powoli się wyczerpuje, przejdźmy więc może do podsumowania. Zgadzamy się chyba w podstawowym punkcie — nadmiar przemocy szkodzi. Gry co prawda pozwalają skanalizować emocje, ale na



dłuższą metę prowadzą do utrwalenia się szkodliwych wzorów (dopóki mówimy o dzieciach). Obawiam się jednak, że przemoc w różnych formach jest tak powszechnym elementem naszego życia, że nie ma widoków na zmianę sytuacji za życia naszego pokolenia. Jej elementy obficie występują w najpopularniejszej w historii ludzkości książce — ojciec zabija syna, wyrzynają się całe rodziny, każda strona zieje krwią i nienawiścią. Mówię rzecz jasna o Biblii — a dokładnie o Starym Testamencie.

Jeśli nie masz nic przeciwko temu, zakończmy teraz nasze mętne dywagacje na temat etyki i psucia młodzieży, a przejdźmy do konkretów.

McS — Nie wiedziałem, że kolega jest po teologii — co innego De Stroyer, ale Wy Redaktorze? Tym razem w polemikę się nie zagłębię, gdyż będąc przedstawicielem kultury nowożytnej, krwawe otchłanie Starego Testamentu pozostawiłem za sobą w stanie dziewiczym. Fakt jest jednak faktem, że jakkolwiek by tego nie ująć — "nadmiar przemocy szkodzi" i zaiste jest to moje zdanie w tej sprawie. Umiarkowane stosowanie terapii odstresowej, czyli siadanie przed Raptorem (minimum pół godziny dziennie) i rozluźniające "nawalanie" w wysuwających się niestrudzenie wrogów, w wielu przypadkach pozwoli zapewne na uniknięcie syndromu Strasznego Dziadka. Jest to choroba umysłowa (tak, nie wstydźmy się tego słowa — Mickiewicz), a w każdym razie poważna odchyłka, powodująca u star-



szych pacjentów dziwne i nagłe objawy furii, bluzgawicy potoczystej i rozgoryczenia życiowego. Czy nie zastanawiało Was nigdy, czemu spolegliwi dziadkowie w swych ukochanych wózkach zaczynają nagle kląć siarczyście jak szewcy, kłócić się do utraty tchu i pulsu (AaaAachrrrR...), miotać ciężkimi przedmiotami i poruszać się z prędkością dźwięku (jak na staruszków oczywiście)? Ja Wam powiem — nadobni owi dziaduniowie nie grali za młodu w gry komputerowe. Ot co!

Co do konkretów, zostawiam Ci wolną rękę. Odeprę każdy, nawet najbardziej chytry atak. Niech żyje przemoc, violence, giewałt! "Oczywiście, zachowamy umiar..."

ZGR — Wróćmy więc do gier — pozostawiając Czytelnikom rozstrzygnięcie we własnym sumieniu kwestii etycznych. Jak już wspomniałem, mało jest gier — włączając szachy, warcaby i go — pozbawionych elementu agresji, przemocy. To jest po prostu nieodłączny element gry, wynikający z faktu, że gra to rywalizacja, to walka. Niektóre z nich oferują jednak przemoc w dawkach nadmiernych dla wrażliwszych odbiorców. Zaczynając od końca — co czułeś, grając w Doom? Bo ja czułem, mmm... mokre pory? Cokolwiek to oznacza. Autorom udało się stworzyć atmosferę tak pełną strachu, tak przytłaczającą, stresującą, że agresja — czyli po prostu walenie na oślep do każdego poruszającego się obiektu — była reakcją absolutnie naturalną. Nie wyobrażam sobie gry w Doom bez mordowania wszystkich napotkanych nieprzyjaciół, podobnie jak nie wierzę w możliwość trzeźwej refleksji w stylu: "Mój Boże, zamordowałem człowieka — czy też coś bardzo podobnego", nawiedzającej gracza po wyjściu do DOS. Podobnie można zresztą ocenić Wolfa i Spear of Destiny.

McS — "Podobnie można zresztą ocenić" Legacy. Uuuu! Aaaa! Mówią mroczne korytarze, gdy wyłania się z ich czeluści mniej lub bardziej humanoidalny stwór. Siek go w łepetynę pogrzebaczem albo pestkami z rewolweru Smith & Wesson. Wrogowie, obdarzeni mniej ludzkimi cechami, budzą jeszcze większe przerażenie, gdyż gracz nie wie, jak odporne okażą się te bestie wobec jego środków wyrazu. A ich asortyment jest niemały — od klasycznych, wręcz prehistorycznych narzędzi, do nowoczesnych zabawek izraelskich komandosów. Jak słusznie wspomniałeś — u gracza, twardziela z odciskami od joysticka i dziurą budżetową na zakup nowej klawiatury, nie znajdziemy ani śladu refleksji nad zbroczonymi krwią czynami. A że niemal każdy gracz jest komputerowym Arnoldem, cała populacja giercowników nigdy nie zastanawia się nad swoimi postępkami.

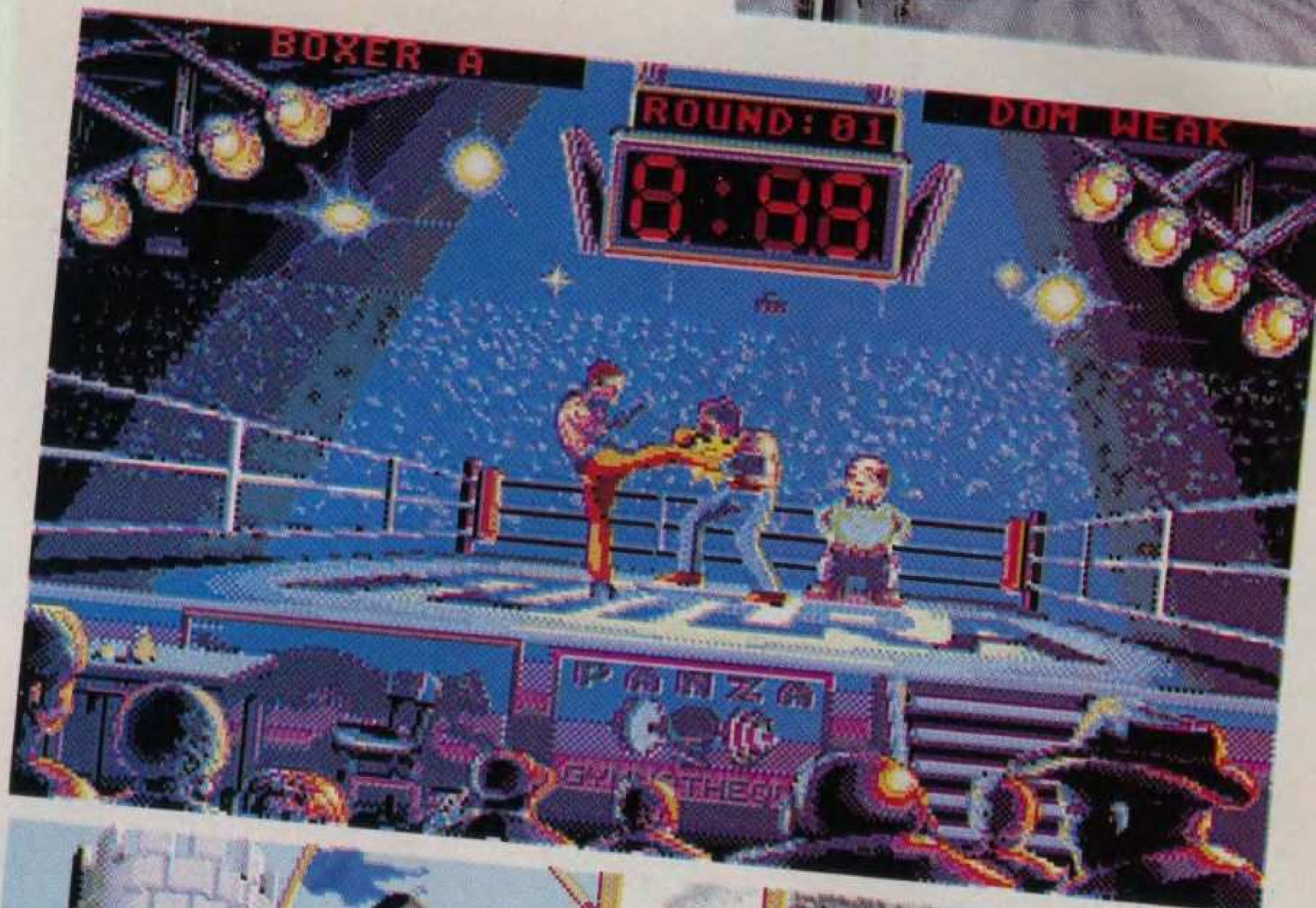


ZGR — Tym bardziej, że często gracz — choćby nawet nie był miłośnikiem "krwawej rąbanki" — nie zdaje sobie sprawy z obecności w grze elementów gwałtu. Choćby przebój ostatnich trzech miesięcy wśród strategów, czyli UFO firmy MicroProse. Spokojna gra strategiczno—taktyczna, a na polu walki trup ściele się gęsto, i to po obu stronach. Nie wspominając o tym, że ciała Kosmitów są potem badane w laboratorium, na stole sekcyjnym — a efekty sekcji można, a nawet trzeba sobie obejrzeć. Nie chciałbym być w skórze Kosmity, który wizytując Ziemię napotka pechowo amatora tej cichej rzeźni. Zresztą, nie trzeba sięgać tak daleko — nawet zwykły futbol zawiera w sobie pierwiastek agresji. Jak zresztą większość gier sportowych.

McS — O, to to! Gry sportowe — a często pseudosportowe. Ich przykładem może być Crazy Football, czy Speed Ball 2. Pierwsza z tych gier została stworzona na bazie futbolu amerykańskiego, a cała akcja przebiega w skrócie tak: "Zawodnik z numerem 12 przechwytuje piłkę i błyskawicznym zwodem omija zastawioną przez przeciwnika minę przeciwczołgową..." itd. Jednym słowem, jacyś faceci biegają po boisku, ciskając w siebie granatami, piłując się i nabijając na miecze. Podobną ideę wyraża Speed Ball — wspaniała rozrywka XXI wieku. Tutaj zawodnicy odziani są w stalowe zbroje i udają, że grają w piłkę ręczną. Jedyny sposób na przechwycenie piłki (którą jest żeliwna kula, o wadze circa ok. 10 funtów), to obalenie przeciwnika ostrym wślizgiem z wysuniętym łokciem i wyrwanie mu zdobyczy (razem z kończyną).

Inna para kaloszy to gry, które po prostu odzwierciedlają prawdziwy, realistyczny (bez bonusów i prysiudów) sport na ekranie monitora. Oczywiście za materiał do rozważań w temacie "Elektroniczna krew" mogą posłużyć tylko gry traktujące o dyscyplinach powszechnie uważanych za kon-







taktowe. Na czoło wysuwa się od razu pierwsze skojarzenie — nic nie jest w stanie pokonać boksu i jego odmian (również wschodnich). A więc... Panza Kick-Boxing. Nic tak nie rozluźnia, jak zaproszenie nie lubianego kolegi do stoczenia pojedynku. Po co dawać mu tak zaraz w mordę? Niech się chłopak wykaże — w końcu ma szósteczkę z informatyki. He, he [śmiech obleśny i ociekający jadem — przyp. mój].

ZGR — Lanie w mordę w majestacie prawa... a nawet według zasad fair play. Boks w końcu ma się świetnie bez pomocy komputerów, mimo iż udowodniono zabójczy wpływ ciosów w szczenę na korę mózgową. Gorzej, że od wszelkich klasycznych turniejów karate, jak Budokan czy IK+, znacznie popularniejsze są gry w stylu Mortal Kombat, w których celem nie jest już sportowe zwycięstwo, lecz śmierć przeciwnika. Krew bluzga, flaki latają — co ja zresztą będę









McS — Nie chciałeś... Tak... Dobra, dobra. Znam Cię. Ty nie przepuściłbyś nawet bezbronnemu Japończykowi, lecącemu z przestrzelonymi przewodami paliwowymi w swoim Mitsubishi Zero nad zachodnim Pacyfikiem. Ty Samarytaninie od siedmiu boleści. Święty Madeju z kuszetką w kierunku Grunwaldu. Niech ręka boska broni wszystkie ludy z Cywilizacji przed Twą hojną litością.

ZGR — Hej! Wypraszam sobie! Naprawdę nie chciałem ich wyrżnąć. A z tym Japończem to jest po prostu przeinaczanie faktów. Ja nie wiedziałem, że on ma rozsypany silnik, a poza tym to była Career Mission i każdy punkt się liczył. A w ogóle to mógłbyś bardziej uprzejmie formułować swoje zarzuty. W końcu to dzięki mnie przeszedłeś trzeci poziom Inferno w Doomie, bo sam szybko byś poszedł na suchą karmę dla Cerbera.

McS — Ge! Ge! Gęgać mi tu bałwan będzie. Inferno, powiadasz. A kto, wyjąc potępieńczo wpychał brudne paluchy do gęstej stacji wierząc, że to jedyna metoda na uśmiercenie parszywych uliczników z Double Dragon 3? Kto przeżył, dzięki mnie, konfrontację z upiornymi bohaterami Golden Axe? Kto, jeśli nie Ty? Dzięki mnie stawiałeś pierwsze kroki na aromatycznych włościach Wbijanki Na Pal i Intensywnego Prostowania Żuchwy. A teraz co? Plujesz?! Plujesz kaszką na tatusia?

ZGR — Tatusia?! Ja ci tu zaraz pokażę prostowanie żuchwy, ty bezmózgi kozi wypierdku! Spróbuj tylko podskoczyć, ty glisto ludzka!

McS — Ja nie muszę podskakiwać, bo Cię przewyższam o dwie głowy, nawet jak na stołku staniesz. Wypierdku mamuci...

ZGR — Sam się prosisz, zgniły flaku! Masz! (łup)

McS — Ty nie jesteś nawet flakiem. Flaku! Jesteś kichą stolcową. Masz w otwór, odbycie jeden (bęc).

ZGR — (uch) O żeż ty... (dup) ...chamie zbuntowany... (bach)

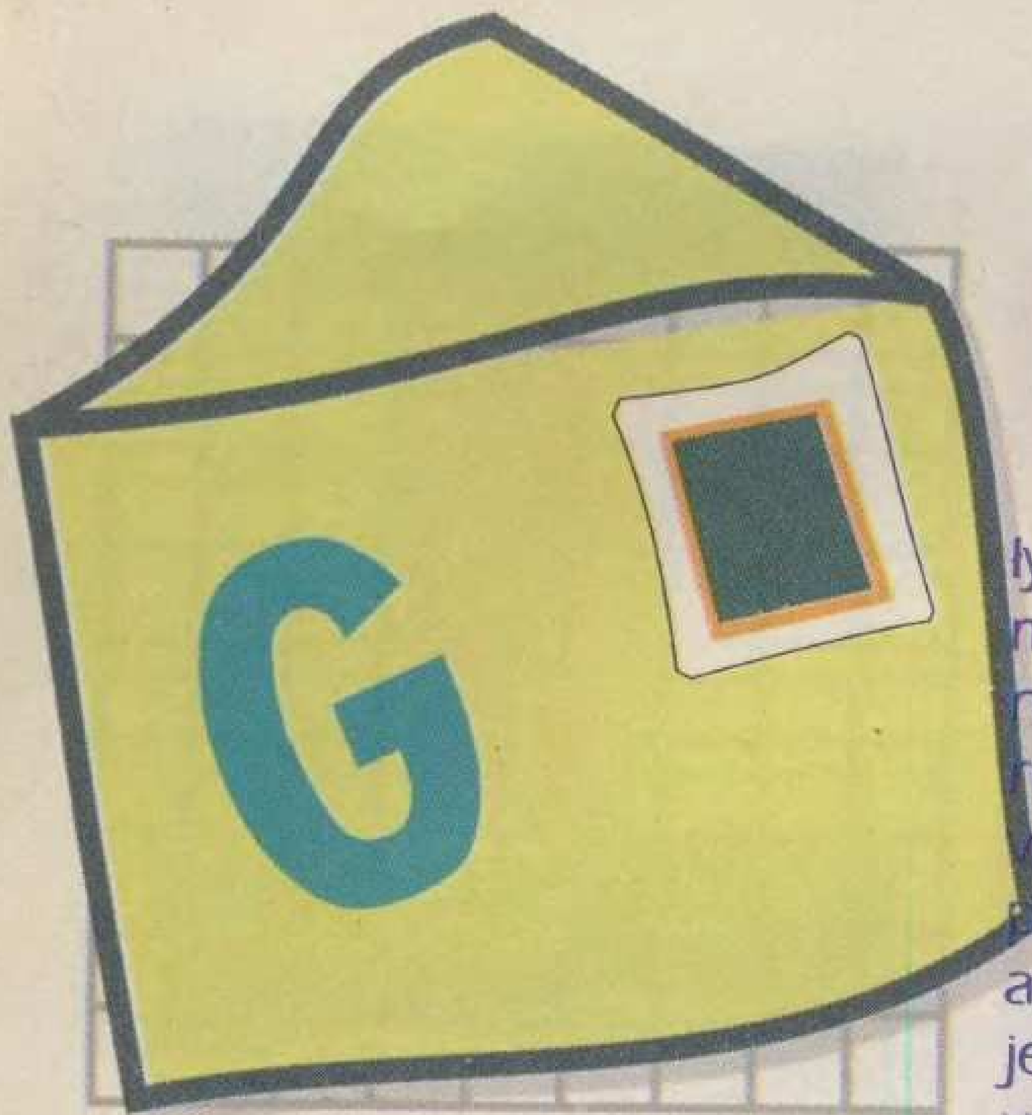
McS — (ryms) Gdzie... (klach)... z tymi... (plach)... gałęziami?! Moczymordo.

ZGR — (ghh) Zabierz te... (chrrhh)... grable z mojej tchahrrr...

(kurtyna)

MORAŁ: Nadmiar przemocy szkodzi

McSon & Zgredaktor



Szklarzom ku pamięci

Droga Reakcjo Redakcji!

Najgorsze wcale nie jest to, że mnie lubicie (jakoś to odchoruję), ale to, że Wy lejecie wodę (frapujące odchody), a Waszym mottem jest hasło: "Świeży kit, to dobry kit. Więcej kitu!" i to może okazać się dla Was najgorsze.

Prześmiewca

PS Nadal uważam, że Prince of Persia to gra dla ułomków.

To jak? Woda czy kit? Kolego Prześmiewco nasz najdroższy, spróbuj wodą szybki sobie uszczelnić, to sam zobaczysz, że kit lepszy. A świeży sam w sobie jest na tyle rewelacyjny, że niejacy chłopcy z Placu Broni (ale nie ci, co to ich Ela straciła przyjaciela) organizowali — jak dobrze pamiętam — Związek Zbieraczy Kitu (a może "zjadaczy"...?). Kit w historii odgrywał zawsze poważną rolę, więc i my staramy się kitować ile wlezie, byle szparami zimno nie wiało. A co do "frapujących odchodów" to zgadzamy się w zupełności, że mogą spełniać rolę kitu, tylko śmierdzi potem w domu jak jasna cholera.

PS A zdania o Prince of Persia nie zmieniamy.

PS II Ale i tak najlepszą grą na PC jest Digger.

Dura lex, sed lex

Cześć!!!

Piszę, ponieważ zainteresowały mnie artykuły dotyczące problemu praw autorskich, zamieszczone w Waszym magazynie. W numerze 4/94 zamieściliście wywiad z prof. dr. hab. (co za tytuł!) panem Błeszyńskim na temat praw autorskich. Jak sam stwierdził, był jednym z autorów projektu ustawy. Przecież ten człowiek wypowiadał się na temat legalnego oprogramowania, jak ktoś nie mający pojęcia o czym mówi. Czy pan profesor spadł z Księżyca? Czy może uderzył się czymś ciężkim w głowę? Jego odpowiedzi na wasze pytania były tak idiotyczne, że aż śmieszne. Jak można było takich ludzi dopuścić do zaprojektowania ustawy o prawach autorskich, skoro nie mają oni pojęcia o co chodzi?! W tej chwili mamy ustawę, ale nie taką, jakiej pragnęliśmy. Obecna ustawa to stek bzdur i prawniczy absurd. Poniższy tekst jest moim punktem widzenia tego zagadnienia więc, jeżeli uznacie go za wystarczająco dobry i zechcecie go wydrukować na łamach Waszego pisma, będzie to dla mnie prawdziwym zaszczytem.

W naszej ukochanej Polsce Ludowej przez długie lata praktycznie nie istniała sprzedaż legalnych programów komputerowych, lecz zawsze można było kupić "piracką" kopię. Obecnie, jak wszystkim wiadomo, nasz wspaniały Sejm, będąc ciągle zajęty sprawami decydującymi o rozwoju naszego kraju, np. "kontrowersyjną" sprawą amoralnej (?) reklamy telewizyjnej, w której to ksiądz pocałował (!!!) zakonnicę (albo zakonnica — księdza, dokładnie nie pamiętam), zatwierdził bubel prawny — naprędce i nieudolnie (i to jeszcze jak nieudolnie) spisaną ustawę o prawach autorskich. Któż z nas, graczy (prawdziwych) nie chciałby kupować gier w estetycznych pudełkach z kolorowymi instrukcjami i możliwością reklamacji? Jednak przy obecnej relacji cenowej (przeciętna cena gry/średni zarobek), która wynosi na Zachodzie ok. 1/30, a w Polsce 1/10, mało kogo stać na kupowanie gier po takich cenach. Ceny te nie są przy tym wynikiem jakiejś kalkulacji kosztów + zysk, a (ustalonymi na oko) maksymalnymi kwotami, za które znajdują się na Zachodzie (masowi) odbiorcy. Gra komputerowa nie jest tam żadnym luksusem.

Walka z piractwem musi zacząć się od ustanowienia właściwych relacji cen tutaj, u nas w kraju. Piractwo upadnie, gdy przestanie być tak konkurencyjne. Niestety, producenci oprogramowania nie zauważają skali naszego chłonnego rynku i wciąż stawiają nierealne żądania cenowe. Ich uzasadnieniem ma być obawa, że gdyby w Polsce oprogramowanie komputerowe było zbyt tanie, to klienci zachodni przyjeżdżaliby do Rzeczypospolitej specjalnie w celu zakupu tegoż oprogramowania. Lecz rozwiązanie tego problemu jest bardzo proste, wystarczy rozprowadzać oryginalne oprogramowanie JEDYNIE W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ. Dodatkowe koszty zwrócą się w tak dużym kraju łatwo, a znajomość języka polskiego w krajach EWG jest znikoma. Chyba każdy wolałby kupić np. oryginalną grę "KGB" w języku polskim, z polską instrukcją, powiedzmy za ok. 200 tys. zł niż piracką wersję pełną błędów i w dodatku "nie po naszemu" (ok. 90 tys. zł). Na razie jednak nawet napisy drukowane na pudełkach "oryginalnych" gier i programów rozprowadzanych przez firmę IPS nie są po polsku; co na przykład we Francji, czy Anglii byłoby nie do pomyślenia, żaden Francuz ani Anglik w ogóle zresztą nie kupiłby obcojęzycznego programu. Dopóki oryginalne programy nie będą oferowane w realnych cenach i po polsku, piractwa w tym zakresie w ogóle nie warto likwidować, a ten prawny bubel — obecną ustawę — należy "olać".

Paweł Petasz, Elbląg

REAKCJE REDAKCJI

No tak. Wszystko się zgadza, tylko co ma do tego Ustawa? Nasz Sejm, jakich durnych i bezsensownych precedensów i przypadków by nie rozpatrywał, nie może

wydać żadnej ustawy zobowiązującej producentów oprogramowania do dostarczania programów po sensownych cenach i w polskich wersjach językowych. Chyba, że wrócimy do komunizmu, gospodarki (?) planowej i regulowanych cen. Zgadzamy się w pełni z poglądem, że ustawa o prawie autorskim (niezależnie od jej jakości) zabija dużą część rynku komputerowego w naszym kraju. Niestety, producenci oprogramowania żyją na tyle daleko, że nie zdają sobie sprawy, jakie są polskie realia. Więcej — ich to wcale nie interesuje. Efekt jest taki, że sprawa wygląda jak wygląda. A dlaczego? To proste. Nikt nie będzie pakował pieniędzy w spolszczenie programu, jeżeli nie jest pewien, czy się zwrócą. Nikt nie będzie półdarmo oddawał nowości, bo woli wyjść z założenia, że "jak nie płacą — niech nie mają". A to, że nie mają czym płacić, nikogo już nie wzrusza. Do tego jednak nic nie ma ani Sejm, ani profesor Błeszyński, ani prawo. Żyjemy w takim dziwnym kraju, gdzieś na peryferiach wielkiego świata; musimy po prostu czekać na swoją kolejkę.

Płacz i zgrzytanie zębów

Cześć!

Rozpisujecie się w "Gamblerze" na temat legalnego oprogramowania. Sam nie wiem, po co tyle hałasu. Mówicie, jakie to wspaniałe i takie inne bzdety. Byłem ostatnio w sklepie z owymi grami. Pytam kołka za ladą: "Czy jest RAC RALLY, albo SIMCITY 2000 na PC?", a on do mnie: "Jak to się pisze?". Napisałem, przeliterowałem analfabecie, zadzwonił do wsi, co Warszawą się zowie. A oni tam na to, że czegoś takiego nie mają. To tak, jakby obudzić się z ręką w klozecie. I po co tyle p...enia na ten temat? Mam kasę, chcę coś kupić i nic!!? Właśnie dlatego jeszcze przez długi czas będzie rządzić giełda. (...) Każdy elektroniczny szuler powinien kupić to, co chce. Może powalczycie o to z IPS? Niech to będzie po 700–800 tys. zł, ale niech to będą nowości.

James Hetfield, Szczecin

Drugi list i podobny temat. Kochani! Postawcie się w roli firmy takiej, jak IPS. Ile sztuk programów da się upchnąć w Polsce przy założeniu, że każda kopia będzie kosztować te siedem paczek? Kto chce rozmawiać za takie pieniądze? A siedem stów to niedużo; nowości w Niemczech kosztują 100 i nawet 140 DM — z prostego przeliczenia wychodzi, że jest to równowartość od 1,4 mln do prawie 2 mln złotych (DM po czternaście z hakiem). IPS sprzedaje taniej (dla większości z Was i tak za drogo), ale głównie te gry, które na Zachodzie wywala się do śmieci. To się jednak już powoli zmienia i pojawiają się nowe tytuły; myślimy sobie, że będzie się zmieniać coraz szybciej. Póki co, posiadaczy CD-ROM zainteresowałbym ofertą płytek. Przynajmniej w Warszawie można już kupić kilka fajnych gierek na CD za ceny wcale niewysokie (m.in. na giełdzie i w sklepie MultiPro przy ul. Pereca 2). Są to w dużej części gry dość nowe, a przynajmniej w stosunku do oryginałów mocno rozbudowane. Myślę, że już niedługo w Gamblerze otworzymy stały dział o CD-ROM, bo staje się to coraz popularniejsze, a wiele tytułów jest prawie lub w ogóle nieznanych.

Tylko nas nie otruj, Borgi(a)!

Do Redaktora Reaktora

Z góry proszę o wydrukowanie mojego listu. Nie wiem, co za świnia (mam trzech kandydatów), ale podłożył mi się na łamach Gamblera. Otóż kiedyś, chcąc sobie pograć, ujrzałem na monitorze informację, że moja (???) twórczość leci do Gamblera w postaci moich "rozważań". W jednym z listów nabąknąłem, że możecie z tym robić co chcecie (ale lepiej, żebyście nic nie robili). Przerażenie mnie objęło, gdy wziąłem do ręki numer 5. (...)

Borgi

No nie, ale odpal! To my drukujemy — w uznaniu dla twórcy — wspaniałe skądinąd "rozważania", a twórca się przestraszył? Borgi, więcej jaj, mniej kompleksów. Nie ma co pękać, a jakby co, to lepiej nie przysyłać — nawet przez pomyłkę. Jesteśmy bowiem w stanie wydrukować wszystko, co nam się spodoba, chyba że autor wyraźnie zaznaczy, że sobie tego nie życzy. Twój list z "Rozważaniami Borgiego" był anonimowy, więc pretensje są musztardą po obiedzie. OK?

Za późno

Hej, Atarowcu!

Klub Quast ma zaszczyt zaprosić Cię na II Ogólnopolski Zjazd członków Klubu Quast oraz użytkowników Atari ST/E/Mega/Falcon/TT. Impreza odbędzie się w dniach 6-8 sierpnia 1994 r. w Ornecie, w budynku Miejskiego Domu Kultury znajdującego się przy ulicy 1 Maja. Koszt wejścia na teren zlotu wynosi 50 000 złotych.

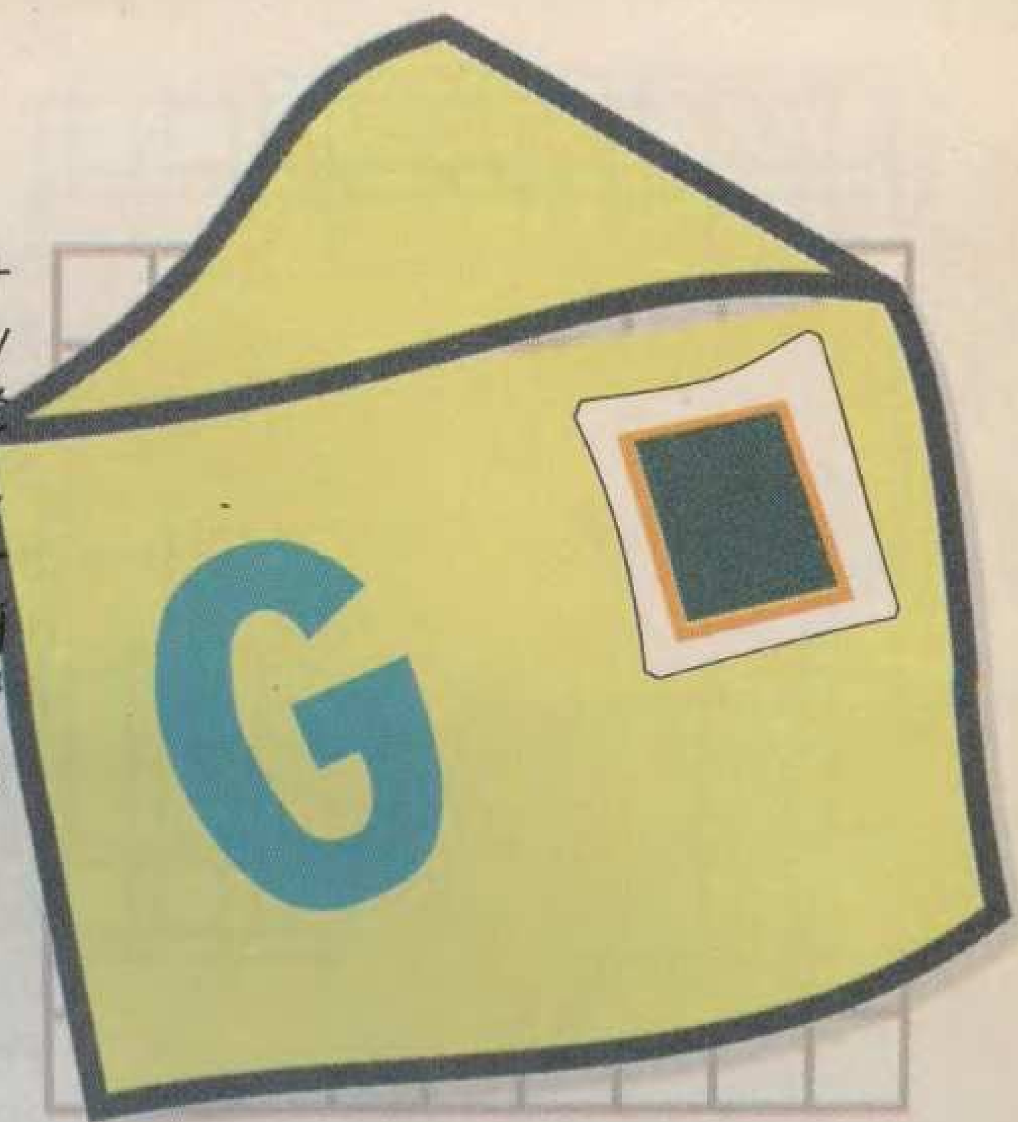
Szef Quast Klubu i Organizator Artur van Eijk Borkowski

Obawiamy się niestety, że informacja ta dotrze do zainteresowanych zbyt późno. Niestety — cykl produkcyjny Gamblera jest jaki jest, a zapowiedź imprezy dotarła do nas w momencie oddawania do druku numeru siódmego, w którym byłaby bardziej na miejscu. Dlatego mamy na przyszłość prośbę: przysyłajcie nam takie zawiadomienia minimum dwa i pół miesiąca przed imprezą, to informacja ukaże się w sensownym terminie. Wiemy, że takie warunki są ciężkie, ale nic nie możemy na to poradzić. Ze swej strony zobowiązujemy się natomiast do publikowania wszystkich zaproszeń na imprezy, copy-party i inne zabawy elektronicznych szulerów. Byle tylko termin został dotrzymany!

Wiadomość z ostatniej chwili: w dn. 11–12 sierpnia odbędzie się w Warszawie największe amigowskie copy-party, kontakt — Robert Korzeniewski (tel. 617 88 83 w godz. pracy).

Klub Civilofanów

Mamy już pierwsze zgłoszenia do Klubu Civilofanów, którego utworzenie zaproponowaliśmy w numerze 5. Niestety, zgłoszeń jest



wciąż zbyt mało, żeby stworzyć z tego sensowny kącik, więc wszystkich miłośników klasycznej gry Civilization prosimy o jakąś reakcję i listy ze swoimi przemyśleniami i podpowiedziami. Temat: tworzenie wirtualnej cywilizacji, rzecz jasna.

W maju się rypło

Oj, mieliśmy pecha z piątym numerem. Więcej się to nie powtórzy, a wszystkich zawiedzionych, rozzłoszczonych i rozczarowanych, którzy przysłali nam listy z pretensjami, obelgami i wyrzutami — przepraszamy. Przepraszamy także tych, którzy pominęli naszą wpadkę taktownym milczeniem. Tak się nie robi, lecz czasem jakoś samo wychodzi. Never more!

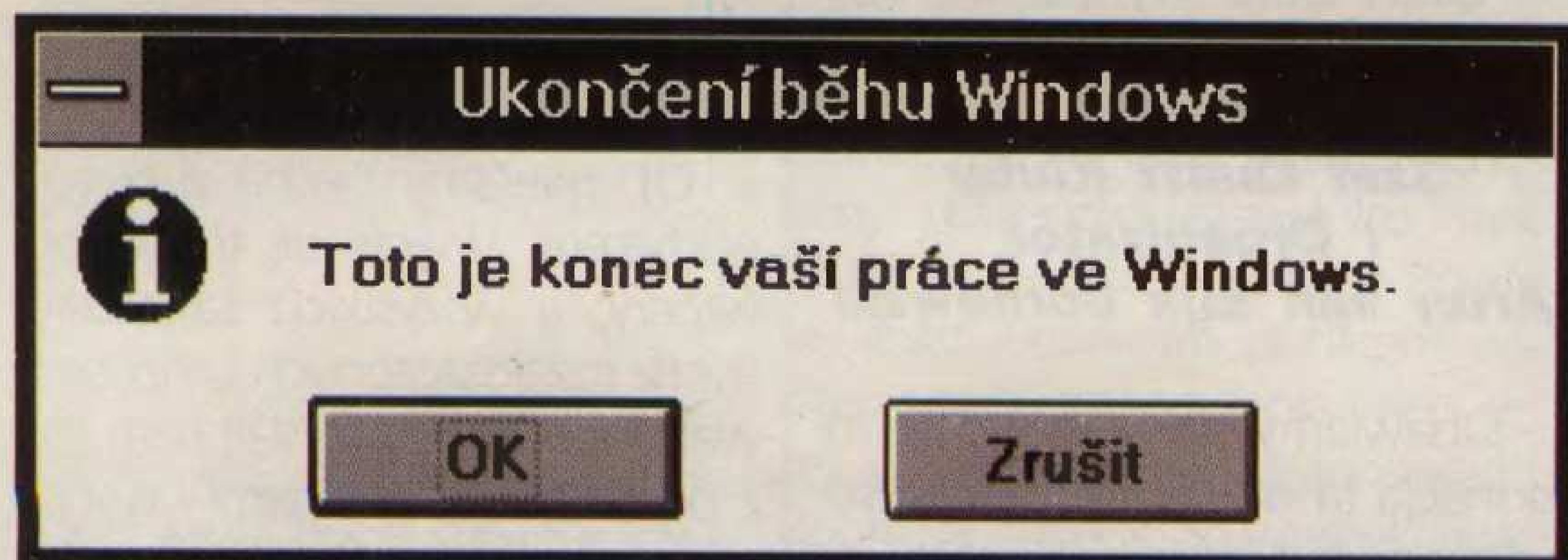
Redaktor Reaktor

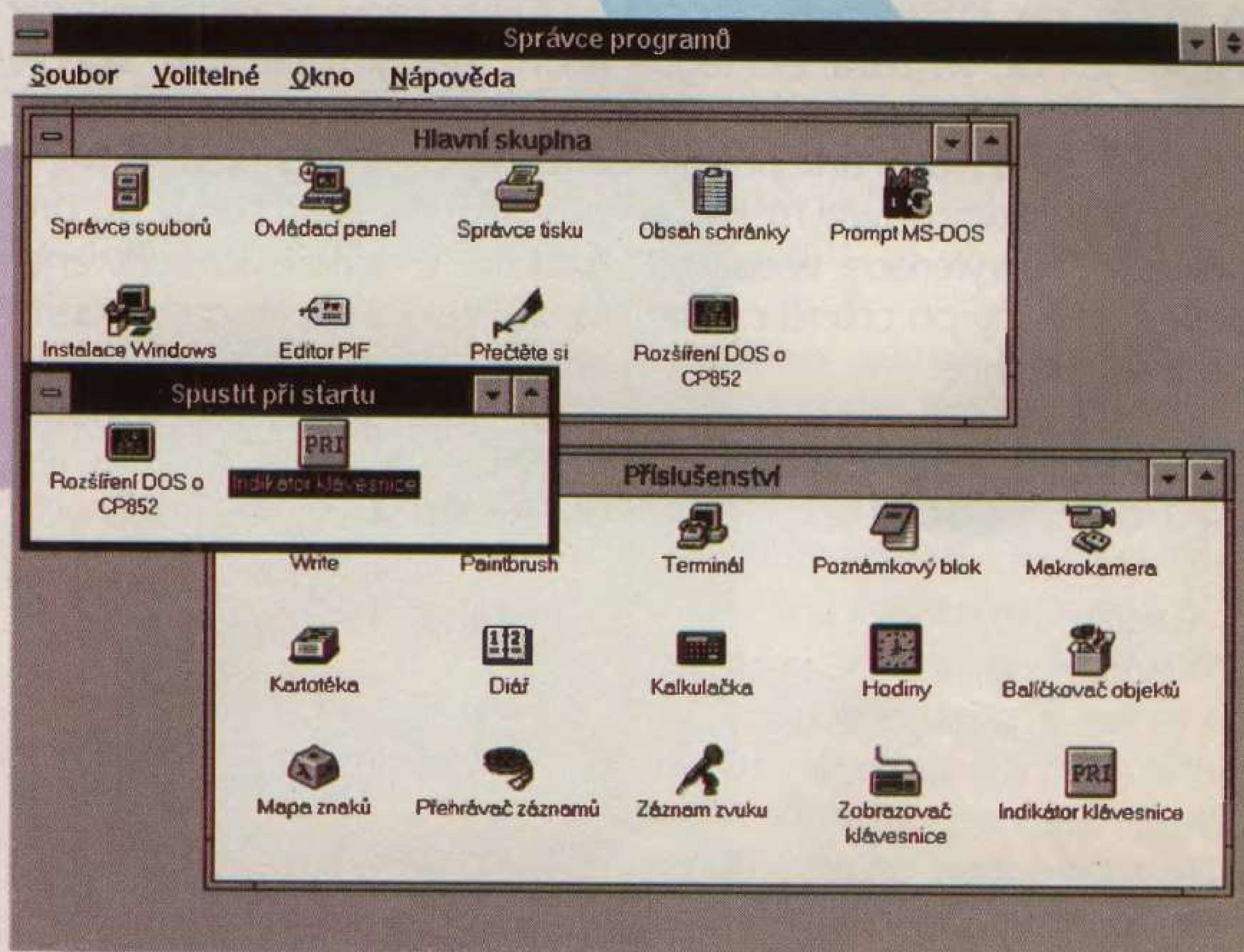
OKNEM BLIŻEJ

Kiedyś, za czasów mojej młodości (durnej i górnej — doły zaczęły się bowiem niedawno) oglądałem z pasją program "Klub Siedmiu Kontynentów" w TV. Program był o dalekich podróżach; występowali w nim globtrotuarzy i oberżyświaty wszelkiej maści, prezentując swoje fotografie z wodzem Indian Onanczów, kobietami z plemienia Masażów lub z zabitym własnoręcznie komarem indochińskim. Wtedy to zapragnąłem zwiedzać świat, co zacząłem niedługo potem od przejażdżki do Otwocka pociągiem podmiejskim. Przejażdżka zakończyła się nieszczęśliwie, ponieważ w Otwocku zabrakło mi — po zjedzeniu bigosu w bufecie dworcowym — kasy na bilet powrotny. Mimo mojej chęci zwrócenia bigosu, bufetowa nie chciała oddać forsy i dlatego drałowałem pieszo z Falenicy na Mokotów (warszawiacy wiedzą, że to nie jest sto metrów). Generalnie żądza podróżowania nie opuściła mnie jednak, tylko następnym razem zasunąłem matce z portfela dziesięć złotych więcej (bilet do Otwocka kosztował wówczas 5,20 zł).

Niestety, co z żalem muszę przyznać, jakiś czas później okazało się, że podróże wymagają znajomości języków obcych. Zagadnąwszy bowiem przyjaźnie jakiegoś pana o drogę do najbliższej stacji kolejowej w Ustanówku, usłyszałem kilka nieznanych mi wtedy bliżej słów rozpoczynających się na literę "k" i od dyftongu "ch". Przewertowawszy "Wielki Słownik Języka Polskiego" nie znalazłem żadnego sensownego wyjaśnienia znaczenia tychże słów, więc naiwnie zagadnąłem o nie tatę, co skończyło się niesympatycznie. Ha! Początki bywają trudne; nie zrażony pierwszymi niepowodzeniami, zacząłem samodzielne studia lingwistyczne. Już po kilku dniach wiedziałem, co to jest "alpaga", a po następnych kilku — jak działa. Po miesiącu pierwszy raz nie trafiłem z podwórka do swoich drzwi, kilka tygodni potem natomiast moja babcia weszła do pokoju, gdy jarając szluga grypsowałem z kolesiem. Na szczęście babcia była przygłucha i niedowidziała, dzięki czemu wzięła mojego kumpla za popiersie Piłsudskiego, a szluga za słony paluszek.

Dalej zapewne byłoby jak zwykle, czyli po skończeniu szesnastu lat dostałbym się do domu poprawczego, a po osiągnięciu pełnoletności (21) na ramionach miałbym już wydziarganego majora. Byłoby, gdyby nie interwencja dobrej wróżki i Anioła Stróża; ciekawych szczegółów odsyłam w tym momencie do zbioru bajek braci Grimm i roczników "Rycerza Niepokalanej". W każdym bądź razie, ominął mnie zły los przestępcy: ukończyłem szkoły przeróżne, do pracy poszedłem, itd. Tym niemniej pasja podróżnicza nie opuściła mnie do dzisiaj, języki obce uwielbiam, a że — z przyczyn zależnych — nie mogę podróżować fizycznie, staram się podróżować wirtualnie. Ostatnio odbyłem kilka podróży po świecie, nie ruszając się sprzed swojego komputera; podróże były ciekawe i pouczające, a o tym, co widziałem i zwiedzałem — mówi poniższy tekst.





Windows Multilingual

Popularność Windows i niewątpliwy sukces, jaki ten system odniósł na świecie, skłoniły firmę Microsoft do opracowania wielu wersji językowych. Standardowo, prócz angielskiej, oferowane są wersje lokalne w językach większych krajów europejskich, natomiast w ramach serii "dalekowschodniej" — m.in. dwie wersje chińskie (uproszczona i tradycyjna), tajlandzka, japońska i koreańska. Windows istnieją także w języku arabskim i hebrajskim, a od niedawna wkroczyły na teren "demoludów", co zaowocowało m.in. powstaniem odmian polskiej, czeskiej, węgierskiej i rosyjskiej. W sumie Windows dostępne są w kilkunastu językach, co daje jako takie pojęcie o skali rozpowszechnienia się oprogramowania Microsoftu (i Pecetów skądinąd też; ciekawe, ile wersji językowych ma np. system Amigi...).

Muszę przyznać, że dla urodzonych podróżników przyjemność poznawania różnych wersji "okienek" jest wielka. Odkrywa się w ten sposób inne, tak mało dotąd znane światy, brnie przez tajemnicze komunikaty wyświetlane na ekranie w postaci dziwacznych "robaczków", a wszystko to — dla wprawnego "okienkowca" — okazuje się podobnie proste, jak codzienne korzystanie ze "zwykłych" Windows. Można nawet nie rozumieć słów wypisanych na ekranie. Windows stają się w ten sposób wielkim obrazkowym słownikiem, bo dla każdego stałego użytkownika nie jest tajemnicą, gdzie co powinno być napisane i co oznacza. Zaczyna się więc doskonała zabawa — porównywanie, jak jest u nich, a jak po naszemu. Może to skłaniać do głębszych studiów językowych, a może po prostu wyzwalać ciekawość świata — nieważne. Istotne, że dzięki Windows mamy szansę poznać dalekie kraje nie ruszając się sprzed biurka. Jedźmy więc...

na południe

Za pierwszym razem nie należy odjeżdżać zbyt daleko. Wpadnijmy zatem do "zlatni Prahy" i pobawmy się chwilkę, oglądając Windows dla Szwejka. A śmiechu tu kupa... Niestety, nasi południowi sąsiedzi posługują się językiem zbyt podobnym do polskiego, co wyklucza nierozumienie słów wypisanych na ekranie. Przy tym ich język wydaje się dziwną karykaturą naszego, przez co od stuleci toczy się

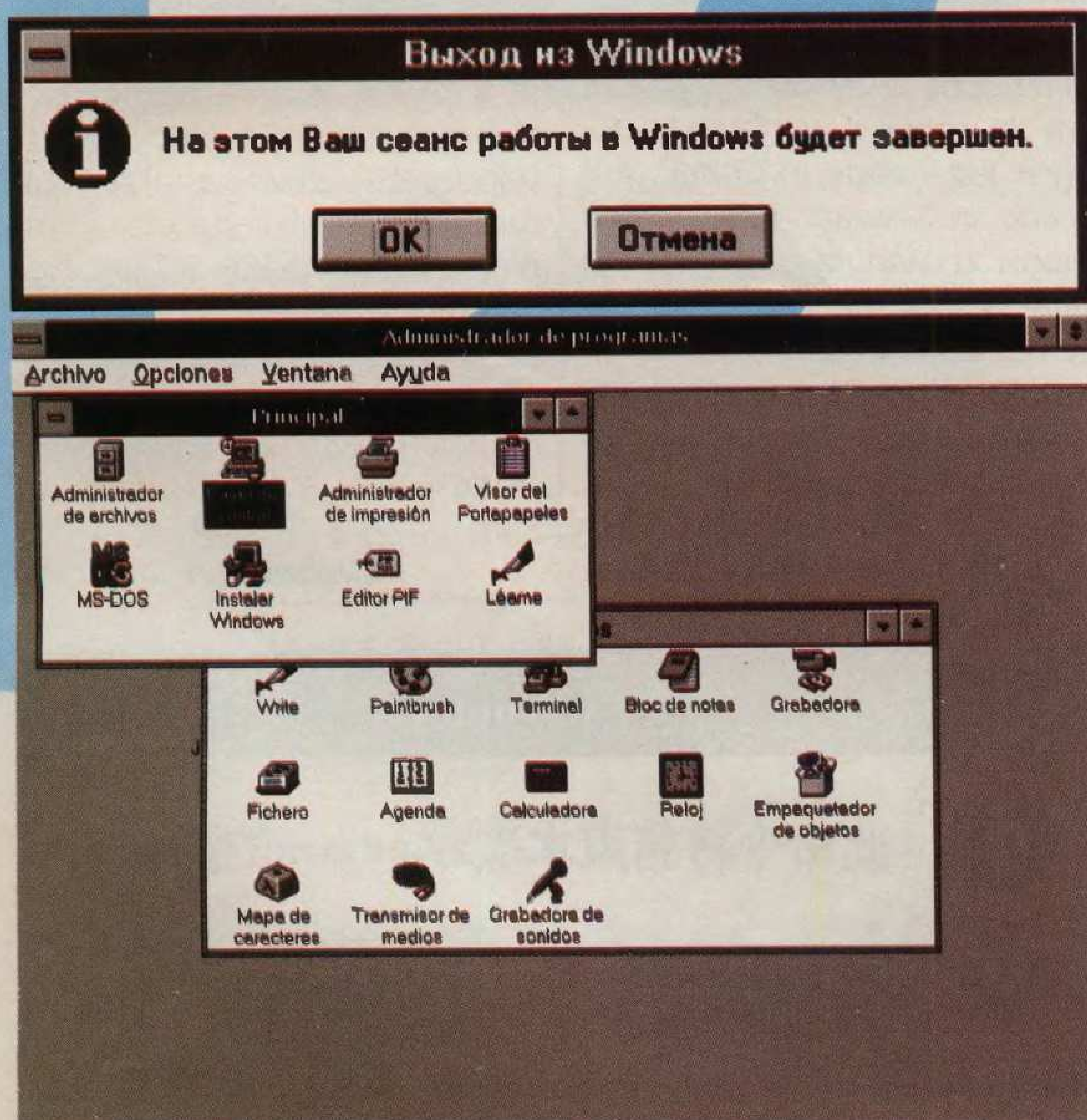
"śmieszna wojna" między naszymi krajami; my ryczymy usłyszawszy lub przeczytawszy coś po czesku, natomiast Czesi odwrotnie — pękają z uciechy pomyślawszy choćby o języku polskim. Aż nie wypada tu przytaczać dowcipów: jak po czesku brzmi "narzeczony", "parasolka", czy "Czarodziejski flet". Wystarczy jednak usłyszeć coś o "narodnim divadle", albo "bramborach", czy dowiedzieć się, że "mieszkać" to po czesku "bydlit'", żeby zapłakać się ze śmiechu. Tego nie jest w stanie znieść żaden Polak.

Dlaczego uruchomienie Windows po czesku może okazać się zabójcze? Spójrzcie tylko na tytuł "Spravce programu", co jest odpowiednikiem polskiego "Menedżera programów" (tu nasuwa się mała uwaga, że tak naprawdę po polsku lepiej zabrzmiałoby "Zarządca programów"; Czesi okazali się lepsi i nie wpuścili do siebie żadnego "menedżera"). A popatrzcież choćby na tę małą grupę "Spustit przi startu" — toż to polski "Autostart" (znów — z punktu widzenia językowego — Czesi okazali się bardziej czescy niż my polscy...). A z czym nam to się kojarzy? Mnie co najwyżej z przykrą dolegliwością, zwaną "ejaculatio praecox", będącą zmorą wielu mężczyzn i powodem ich kłopotów z kobietami. Popatrzmy na opcje z menu "Soubor" ("Plik"). Co tam znajdziemy? Na przykład — "Smaż" (to ichnie "Skasuj"), albo "Spust'", czyli... "Uruchom". Wolę skończyć. I co widzę? "Toto je konec". Dziękuję. A Czechów — przepraszam. Lubię ich humor i piwo, dlatego uciekam...

na wschód

Język rosyjski na tyle różni się od naszego, że nie budzi już takich skojarzeń jak czeski. Wprawdzie i w rozmowie z Rosjanami można czasem wpaść na mieliznę, bo kto odgadnie, że np. "sutka" to "doba", ale generalnie — mimo wszelkich animozji polsko—rosyjskich — wśród Polaków spotyka się ludzi prawdziwie zakochanych w pięknie języka naszych sąsiadów zza Buga. (Może bardziej Dźwiny, jeśli by już upierać się przy rzekach — De Stroyer.) Bo jest to język rzeczywiście pięknie brzmiący, melodyjny i urokliwy, chociaż — niestety — za sprawą wieloletniego przymusu uczenia się go w szkole, czasami trochę jakby przez nas... nie doceniany. Ale — dajmy spokój tym wspomnieniom i spójrzmy w rosyjskie okna.

Największą zawiłością języka rosyjskiego jest alfabet. Pochodna cyrylicy — grażdanka, powstała już po rewolucji sowieckiej — niejednemu sprawiała kłopoty, gdy przyszło "bukwy" wkuwać na pamięć. I tak dobrze, że żadne z nas nie żyło w czasach zaborów carskich, bo tamten rosyjski był daleko bardziej skomplikowany, chociaż litery — podobne. A nie mniejszą zawiłością rosyjskich Windows (i komputerów w ogóle) jest układ klawiatury. Rosyjska klawiatura nie ma bowiem nic wspólnego ze znanymi nam układami QWERTY, czy QWERTZ. Mimo zbliżonego brzmienia poszczególnych głosek (ilu z Was zna te "a, be, we, ge, de"?) znaki rozłożone są zupełnie inaczej i łatwo się w tym pogubić. Dlatego — chociaż popatrzeć warto — żeby coś napisać, trzeba trochę poćwiczyć. Wobec tego uciekam...



do Hiszpanii

Hiszpański jest jednym z piękniejszych języków romańskich. Brzmienie mowy byłych konkwistadorów dobrze oddaje ich temperament — są bardziej konkretni i gwałtowni niż Francuzi, a mniej przegadani od Włochów. Z pewnych względów Hiszpanie są nam bliscy: choćby przez ich odwagę, czy też dość konserwatywny katolicyzm (dziś to się zmienia — jak na świecie...) i dlatego może czuję do nich pewien sentyment. Kraj ich jest także piękny, dla nas trochę egzotyczny i przez to ciekawy. Kraj zresztą o interesującej, mało znanej w Polsce historii; kraj kontrowersji (co myślicie o "faszyście" Franco, czy korridzie?) i kontrastów. Dodajmy do tego obrazu wspaniałą muzykę flamenco, zbyt często kojarzoną tylko z gitarą, podczas gdy jest to połączenie agresywnego akompaniamentu gitarowego, sugestywnego tańca i przejmującego śpiewu "cantores" — a otrzymamy dziwny kolaż, obok którego trudno przejść obojętnie.

Niestety, hiszpański w wydaniu pisanym traci wiele ze swej atrakcyjności. Windows trzeba czytać na głos, żeby naprawdę pojąć, czym jest język mieszkańców większej części Półwyspu Iberyjskiego. "Administrador de programas" brzmi lepiej, gdy usłyszy się charakterystyczne hiszpańskie "s"; coś pośredniego między "s" a "sz". Nie przypadkiem języki romańskie określa się mianem "języków miłości"; w melodii tych słów jest coś podniecającego, coś co znika, gdy patrzy się na te same słowa napisane na kartce papieru, czy ekranie komputera (po hiszpańsku — "computadora"). Uczcie się hiszpańskiego, bo warto.



Jako ciekawostkę dodam, że istnieje także specjalna wersja Windows w dialekcie katalońskim. Dość już jednak o Hiszpanii; jedziemy teraz

do Izraela

Dziwne więzi łączą Polskę z tym krajem. Nie przypadkiem bowiem duża część starszych mieszkańców państwa żydowskiego — gdyby tylko chciała — posługiwałaby się naszym językiem nie gorzej niż obowiązują-

cym hebrajskim. Mosze Dajan bodajże był przed II wojną adwokatem w Warszawie, a Icchak Szamir i Icchak Rabin też w jakiś sposób są z naszym krajem związani. Ludzi z polskim rodowodem jest w Izraelu mnóstwo; dodajmy do tego 1/3 drzewek w Alei Sprawiedliwych należących do Polaków (reszta — do reszty świata) i pomyślmy sobie o antysemityzmie. Jak to w końcu jest? Temat drażliwy, nie da się ukryć.

Izrael też jest krajem na swój sposób pięknym i kontrowersyjnym. Kolebka chrześcijaństwa, z zachowanymi zabytkami, a po drugiej stronie muru w Jerozolimie — muzułmanie; Palestyńczycy i ich intifada. Wycieczki szkolne prowadzone przez nauczycieli z UZI, kamienie przerzucane przez Ścianę Płaczu... Zagmatwane są losy narodu wybranego. A język? Jakby nie było, po hebrajsku napisano Biblię, zaś pierwsza kobieta świata nosiła hebrajskie imię "Awa", co w Polsce dość zgrabnie tłumaczy się jako "Ewa". Dlaczego więc nie miałoby być Windows po hebrajsku? To pewna nobilitacja.

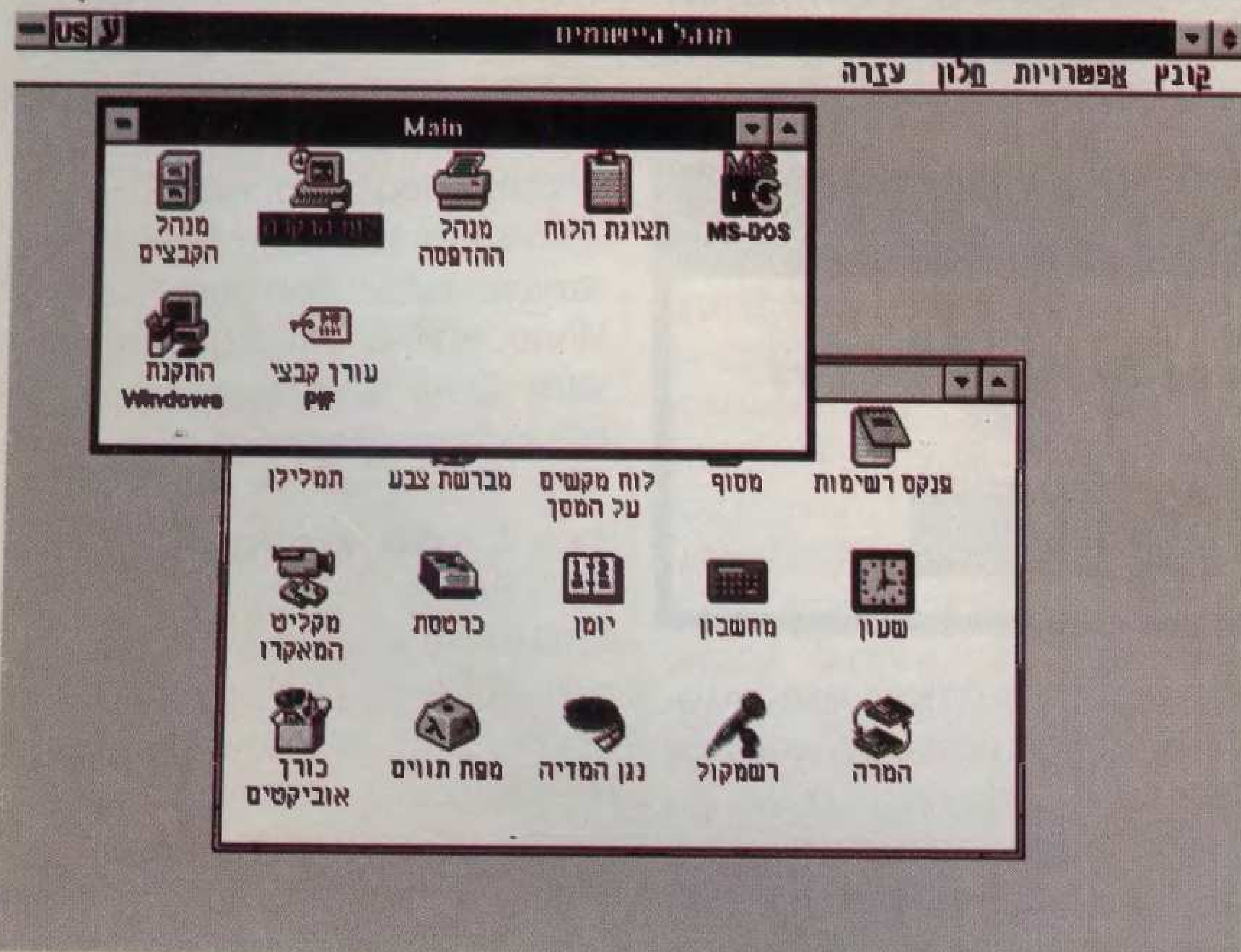
Hebrajski w mowie jest dość skomplikowany, a w piśmie... Mój Boże, czy Ty naprawdę wprawnie posługiwałeś się tym dziwnym językiem? Ponieważ po hebrajsku — podobnie jak po arabsku — pisze się od prawej do lewej, to hebrajskie Windows wyglądają jak swoje lustrzane odbicie. Menu położone jest odwrotnie: po prawej stronie odpowiednik opcji "Plik", a układ klawiatury tak skomplikowany, że — chyba jedynie w tej wersji — wprowadzono specjalny szybki przełącznik na układ tradycyjny; można to zobaczyć, przyglądając się ikonkom po lewej stronie okien — obok tradycyjnego obrazka z poziomą linią dwa "przyciski" — "US" i jakiś wężyk. Tak właśnie przełącza się klawiaturę w hebrajskich Windows. Skomplikowane to niepomiernie; dlatego przenieśmy się może do

Chin

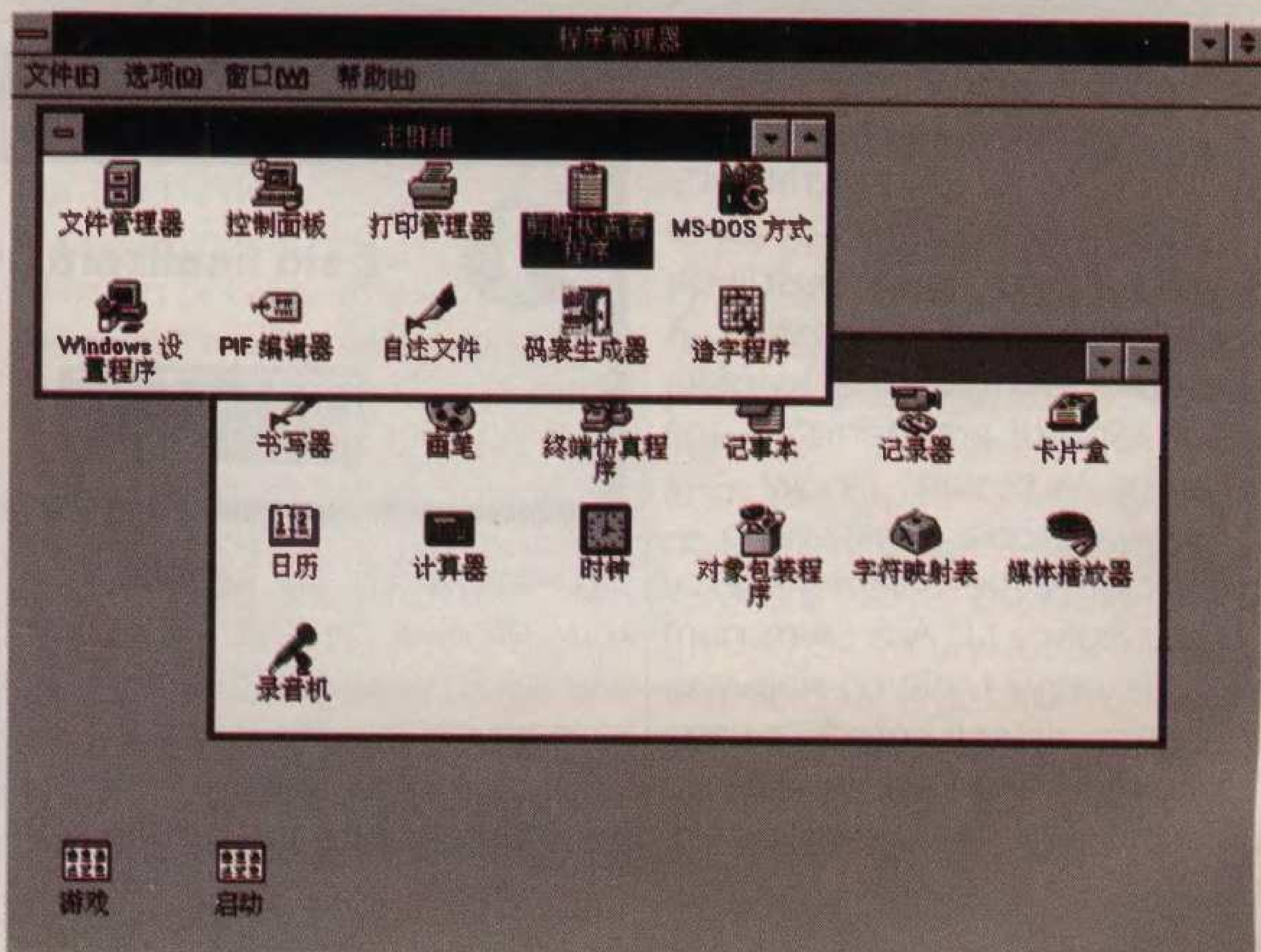
Skok to daleki. Do kraju Konfucjusza, mandarynów (mandarynek też — De Stroyer) i Mao Tse-tunga. Z tym krajem też coś nas łączy — Chińczycy pomogli nam trochę w 1956 roku, a poza tym ile sprzętu w naszych domach jest "made in China", lub "made in Taiwan, R.O.C". Jeśli chodzi o Windows, to istnieją dwie odmiany chińskie tego systemu: uproszczona (simplified; z niej pochodzą prezentowane ekrany) i tradycyjna, różniące się pod względem językowym (alfabet). Znaki alfabetu i język Chińczyków to dla większości Polaków wręcz przysłowiowa "chińszczyzna"; starczy spojrzeć na ekrany z chińskich Windows, żeby kolana troszkę zmiękły. Znam jednak kilku takich, dla których te "robaczki" nie stanowią tajemnicy. Podziwiam ich — naprawdę.

I na tym przyjdzie skończyć naszą podróż, bo zapchał mi się "twardziel", w związku z czym nie jestem w stanie zainstalować większej liczby różnorodnych wersji Windows. Wszystkie razem zajmują jeden cały CD-ROM, a osobna płytka przeznaczona jest dodatkowo na kompletną wersję japońską, wymagającą specjalnej, dwujęzycznej odmiany systemu MS-DOS. Całkowity pakiet, tzw. Microsoft Developers Network Tools and Systems, zajmuje 8 płytek, lecz — oprócz dostępnych wersji narodowych Windows — zawiera także multum różnych narzędzi oraz kompletne zestawy SDK i DDK (Software Developers Kit i Drivers Developers Kit). Pakiet udostępniła firma Microsoft, jest więc jakby "sponsorem" naszej podróży. Good Luck!

Globtrotyl







WAKACYJNY PRZERYWNIK

Rodzice z pewnością już od paru tygodni suszą wam głowy:

— zostaw już ten komputer!
— kiedy ty wreszcie dorośniesz, zadbasz o swoje zdrowie i wygląd!
— wyjedź gdzieś, odetchnij świeżym powietrzem, a nie tylko ten komputer i komputer...

Niestety, nikogo nie uda się wam przekonać, że monitor także emituje wspaniałe ilości promieniowania ultrafioletowego i że siedząc przed nim można się doskonale opalić (te zazdrosne spojrzenia kupli w środku zimy — na pewno chodzi do solarium — skąd my to znamy).

Takie to już jest to niesprawiedliwe życie...

Niestety, ale jednak stało się — zostaliście zmuszeni do wyjazdu — jedni wybiorą Mazury, inni morskie plaże, jeszcze inni pojadą w góry. Nie okłamujmy się, nie robicie tego dla czystej satysfakcji, a ostatnim argumentem, który was ostatecznie przekonał — była groźba sprzedania (lub co gorsza zniszczenia) komputera.

Na pewno wielu zaopatrzyło się już w jakiegoś notebooka lub chociaż Lynxa (najmniej wybredni zadowolą się radziecką grą o zającu i wilku zbierającym jajka) i jadąc pociągiem będą dalej męczyć swoje ulubione gierki. Niestety jest jeden problem — wszystkie te elektroniczne cudeńka potrzebują od cholery prądu (czyli baterii) i muszę was lojalnie ostrzec, że zbankrutujecie grając na nadmorskiej plaży.

W tym momencie uważam, że dojrzeliście do tego, aby przedstawić wam propozycję nie do odrzucenia.

Na wakacje zabierzcie ze sobą KSIĄŻKĘ!!!

Wiem, że po przeczytaniu poprzedniego zdania wielu czytelników przewróciło kartkę, bądź zaczęło czytać inny artykuł, ale mam nadzieję, że chociaż mała grupka brnie dalej (pomimo tego okropnego wyrazu — książka — tak znienawidzonego przez każdego rasowego gracza).

Jeżeli zainteresują was podane niżej fragmenty dwóch doskonałych książek to wysilcie swoje szare komórki oraz zmutowane pod wpływem promieniowania kończyny i postarajcie się zdobyć chociaż jedną z lektur (w zależności od waszego zaangażowania i lenistwa).

Pierwsza książka to "Mechaniczna pomarańcza" Anthony Burgessa w przekładzie Roberta Stillera, zaś druga (dla bardziej ambitnych) — "Paragraf 22" Josepha Hellera w przekładzie Lecha Jęczmyka.

"Mechaniczna pomarańcza" jest książką łatwiejszą i czyta się ją szybciej, poza tym przy niektórych fragmentach można zakrztusić się własnym językiem. Przedstawia miasto przyszłości ze wszystkimi jego mankamentami i problemami (młodociani przestępcy itp.).

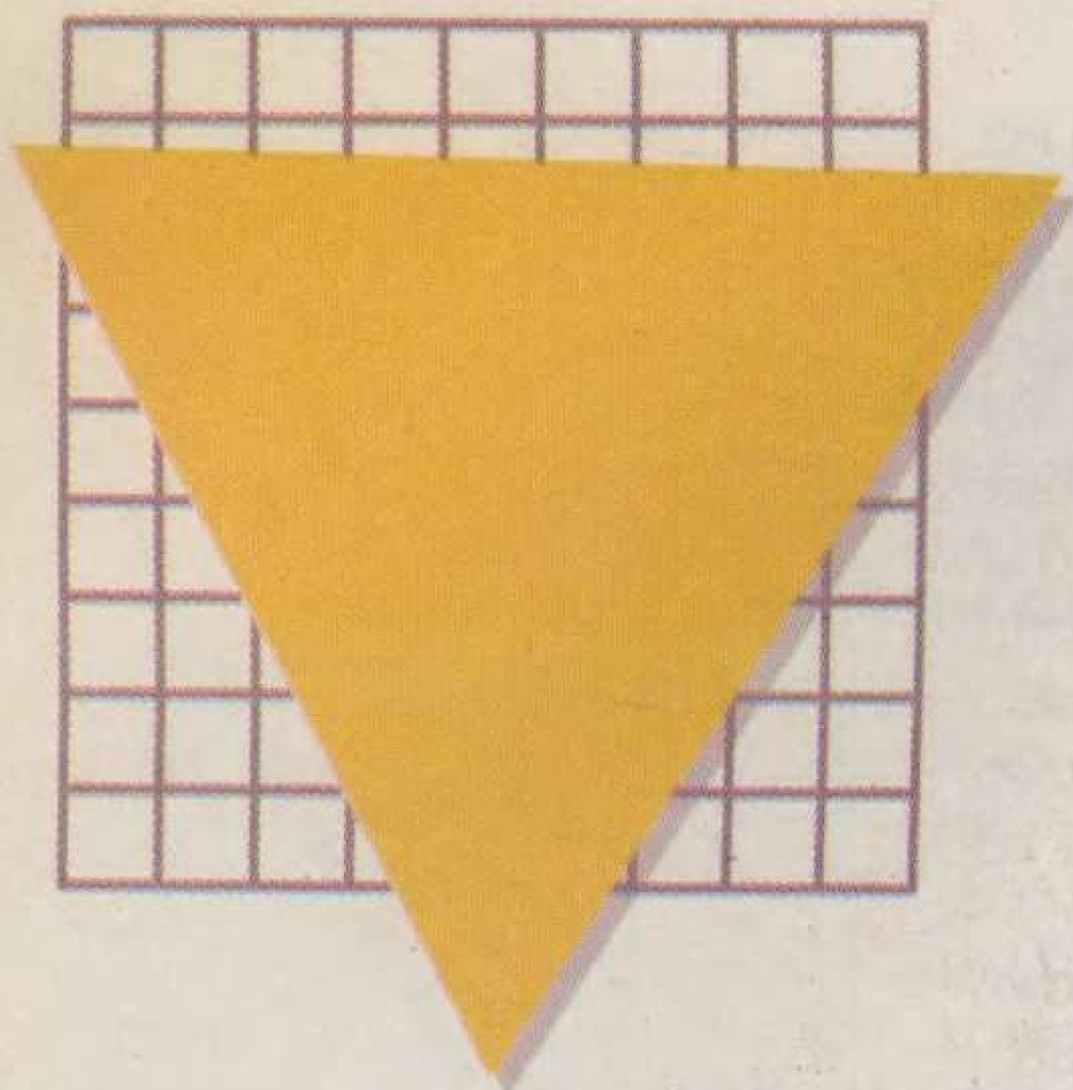
"Paragraf 22" jest książką nieco poważniejszą i dlatego polecam ją czytelnikom, którzy przeczytali w swoim życiu coś poza "Naszą szkapą". Książka ta opisuje przeżycia grupy amerykańskich lotników, którzy w czasie II wojny światowej stacjonują na malutkiej śródziemnomorskiej wysepce. Do czego może doprowadzić ciągły strach przed śmiercią i życie w ciągłym zagrożeniu?

Andreas

W karmanach mieliśmy spore dziengi, więc jeśli chodzi o zachwat szmalcu, to nie było potrzeby flekować żadnego dziada w ciemnej uliczce i patrzeć, jak on się maże we krwi, kiedy my liczymy urobek i dzielimy na czterech, ani też robić ultra kuku jakiejś starej siwej babuli w sklepie, a potem się udalać z rechotem i z bebechami jej kasy.
Ale, jak to mówią, sama forsa nie daje szczęścia.
Wszyscy czterej byliśmy jak z żurnała wycięci, to znaczy według tamtej mody, czarne bardzo obcisłe rajtki z tak zwanym auszpikiem, czyli odlewką dopasowaną w kroku, pod rajtkami, jako osłona i zarazem jako taki wzór, który było widać w odpowiednim świetle, u mnie w kształcie pająka, (...)
— Co to ma znaczyć? Kim jesteście? Jak śmiecie wchodzić do mojego domu bez pozwolenia? — A głos mu się trząsł i grabki też. Więc powiadam: — Nie lękaj się. Jeśli trwogę masz w sercu, bracie, oto cię zaklinam, zbądź się jej co rychlej. — Potem Georgie i Pete poszli zajrzeć do kuchni, a Jołop stał przy mnie z rozdziawionym ryjem i czekał na rozkaz. — A to, co to jest? — zapytałem, biorąc ze stołu plik maszynopisu, a ten w rogowych pinglach mówi trzęsąc się: — To właśnie chciałbym usłyszeć. Co to jest takiego? Czego tu chcecie? Wynoście się, zanim was wyrzucę. — Więc bidny stary Jołop w masce jako Pebe Shelley tak się obśmiał, że wprost ryczał jak zwierzę. (...)
Ale potem flekowali mnie już kolejno, szwyrgając mnie jeden drugiemu jak tę krwawą, zeszmaconą piłkę, o braciszkowie moi, z piąchy mi ładując to w jaja, to w ryj, to w brzuch i przy tym z buta, aż nareszcie przyszło mi się rzygnąć na tę podłogę i daże skazałem na to jak z uma szedłszy: — Ja winowat, oj, braciszki, tak że nielzia! Ja winowat, winowat i winowat. — A ci dali mnie odrywki ze starych gazet i kazali, żebym wytarł i na ostatku przymusili mnie, że mam to uładzić do czysta trocinami. (...)
"Mechaniczna pomarańcza" Anthony Burgess, tłumaczenie Robert Stiller — wydawnictwo WEMA, 1991, Warszawa.

— Czy Orr jest wariatem?
— Jasne, że tak — powiedział doktor Daneeka.
— Czy możesz go zwolnić od lotów?
— Jasne, że mogę. Ale najpierw on sam musi się do mnie zgłosić. Tego wymagają przepisy.
— Więc dlaczego on się do ciebie nie zwraca?
— Bo to wariat — wyjaśnił doktor Daneeka. — Musi być wariatem, żeby nadal brać udział w lotach bojowych, kiedy tyle razy ledwo uszedł z życiem. Jasne, że mogę go zwolnić, tylko najpierw musi się do mnie zwrócić.
— I to wystarczy, żeby go zwolnić?
— Wystarczy. Niech się do mnie zwróci.
— I wtedy będziesz mógł go zwolnić? — upewnił się Yossarian.
— Nie. Wtedy nie będę mógł go zwolnić.
— Chcesz powiedzieć, że jest jakiś kruczek?
— Jasne, że jest kruczek — odpowiedział doktor Daneeka — Paragraf dwudziesty drugi: "Człowiek, który chce się zwolnić z działań bojowych, nie jest prawdziwym wariatem" (...)

— Co to za jeden?
Pułkownik Moodus spojrzał na listę.
— To jest Yossarian, tato. Otrzymuje Lotniczy Krzyż Zasługi.
— Hm, niech mnie diabli — mruknął generał Dreedle i jego czerstwą, kamienną twarz zmiękczył wyraz rozbawienia. — Dlaczego nie macie na sobie ubrania, Yossarian?
— Bo nie chcę.
— Co to znaczy, nie chcecie? Dlaczego, do diabła, nie chcecie?
— Nie chcę i tyle, panie generale. (...)
"Paragraf 22" Joseph Heller, tłumaczenie Lech Jęczmyk — Państwowy Instytut Wydawniczy.





DR DE STROYERA KONFERENCJA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Oldies but Goldies
Heil There!

Wódz Górnej Grupy (fasz. "obergruppenführer") Heinz von Hopstoss schylił się na krześle. Poprawił prawą skarpetkę. "Będziesz mówił, albo..." Niedwuznacznie wskazał na pomieszczenie, w którym jego pomocnik, Johann Langenschwanz porykiwał sobie przebój tego lata: piosenkę o weselu Horsta (fasz. "Horst Wessel Lied"). "A co, jak powiem to on przestanie fałszować?" — zapytał dwuznacznie Bohater Polskiego Podziemia. "Verfluchte Banditen!" (fasz. "Przeklęte bandyty!") — wściekle zaszczekał Hopstoss. W tym momencie coś zaszumiało w zlewie i po chwili wytrysnęła z niego fontanna złotawego płynu. Zapachniało świeżo skoszonym chmielem. "Bier!" (fasz. "browar") — zdziwiony zauważył Hopstoss. Nabrał na palec i polizał. Sekundę potem konał w strasznych męczarniach, jak diabeł zlany święconą wodą. A to tylko chłopcy z oddziału Bohatera poświęcili ostatnią kratę piwa, żeby uratować swego dowódcę. I co, powiedzcie sami — czy Niemcy mogli z nami wygrać?

A powiedzcie — czy można wygrać ze mną? Nadal uparcie w swych listach wyzywacie mnie od najgorszych, a co najśmieszniejsze — pecetowcy wymyślają mi od amigowców, zaś amigowcy od pecetowców. To w końcu kim jestem? Nie da się równolegle być jednym i drugim. Przynajmniej według Was się nie da. To jednak zdecydowany błąd. Można bowiem dostrzegać wady zarówno jednego, jak i drugiego, nie zapominając o zaletach obu. Niestety, tak podchodzą do tematu jedynie zawodowcy; amatorzy bowiem mają to do siebie, że własny komputer traktują jak świętą krowę... jak świeconkę, z tendencją do niszczenia wszystkiego innego wokół. Coś w stylu krzyżowców: kolesie kasowali pogaństwo, kasując równolegle pogan; trudno się dziwić, że pozostała przy życiu reszta rychło "nawróciła" się na nową wiarę. Zresztą nie tylko krzyżowcy stosowali takie metody — historia zna więcej przypadków takiego "nawracania", jak choćby kilka ostatnich rewolucji, z seksualną włącznie. W przypadku tej ostatniej nie trzeba już zabijać mieczem — zabija się śmiechem i to wystarczy. Ja jednak jestem niepoprawnym poganinem i na żadną wiarę nawrócić się nie dam. Nikt mi nie wytłumaczy, dlaczego jakaś Amiga ma być lepsza od jakiegoś PC, bo ja takich niuansów po prostu nie rozumiem. Ot — komputer i komputer. To tyle.

Miałem do tematu już nie wracać, lecz zmusiliście mnie sami. A najbardziej amigowcy; pecetowicze bowiem są chyba bardziej spolegliwi, albo po prostu dobrze wiedzą, że mają Amigi w kieszeni. Bo tak naprawdę "Amisia" przestała dziś być taka tania (1200 z monitorem kosztuje tyle, ile niezły Pecet), ani taka rewelacyjna. W dodatku coraz mniej można na niej zrobić rzeczy, których nie da się zrobić na PC. Legendy o "bardzo drogich" Pecetach trzeba między bajki włożyć: zwykły 386 jest dawno zdolny do prawdziwego multitaskingu i może pracować pod kontrolą doskonałych systemów operacyjnych, dostępnych całkiem darmo. Nie wiem, czy słyszeliście na przykład o "Linux-ie": to taka mutacja Unix-a, pracująca już na 386SX z 4 MB RAM (powoli, ale jednak), system w pełni wielozadaniowy, wielodostępny, itd. Fakt — gierek pod to za dużo nie ma, lecz nikt normalny nie używa Unix-a do giercowania. Po co? Podobnie OS/2: system mało znany, a naprawdę ciekawy i wart zauważenia. Na 386 i 8 MB RAM to prawie burza: środowisko graficzne zorientowane obiektowo, emulacja DOS, Windows — co chcecie. Znów wprawdzie raczej mało gierek chodzi pod OS, ale — kto myśli o graczach, pisząc profesjonalne oprogramowanie?

Mówiąc, a nawet krzycząc o komputerach trzeba najpierw wiedzieć, o co w ogóle tu biega. Trudno przecież wypowiadać się autorytatywnie o czymś, co zna się tylko po łebkach; nawet "koderzy" znający asemblera tak, że wyrwani z głębokiego snu nadają programy w lunatycznym transie, o fenomenie zjawiska zwanego "komputerem" nie wiedzą często nic zgoła, bo to... ich nie interesuje. Reagują dość prymitywnie na określony zestaw bodźców — podobnie jak psy na cieczkę u suczek. Nie będzie to chyba zbyt złośliwe gdy dodam, że wszyscy oni razem, i każdy z osobna, uważają się za niepodważalne autorytety i wygłaszają z poważnymi minami sądy, które mogą co rozsądniejszych ludzi doprowadzić najwyżej do płaczu ze śmiechu. Wiedzą jednak zbyt mało, z wcale nie tak licznymi wyjątkami, żeby się w ogóle odzywać. Ale to ich opinie kształtują opinię środowiska, w którym uchodzą za wszechwiedzących. Głupota zatacza więc coraz szersze kręgi, powodując nieprzemyślane reakcje i katalizując samopowielanie się bzdurnych poglądów, pokutujących wśród tych "zwyklejszych" posiadaczy komputerów.

Kto więc jest autorytetem? Komu należy wierzyć? Myślę, że w wielu sprawach należy wierzyć samemu sobie, a przynajmniej samemu szukać rozwiązań, nie sięgając po durne rady "fachowców". Trzeba to jednak czynić ostrożnie, a już w żadnym razie nie można sobie pozwolić na pogrążenie się w pewności o własnej wszechwiedzy. Każdy z nas popełnia błędy — ja także, być może się mylę, kiedy występuję przeciw świętej wojnie "Amiga–PC". Może zbyt mało znam Amigę, żeby ją odsądzać od czci i wiary. Pewne rzeczy jednak podpowiada mi intuicja, poza tym staram się obserwować rynek i reagować na to, co na nim widać gołym okiem. A widać jasno poważne zmiany, które każą mi obawiać się jakiejś rewolucji. Nie wiem czy tym właśnie posunięciem, które uratuje PC i pogrąży do końca Amigę będzie szyna PCI, jak sugeruje mi jeden z oponentów. Nie jestem nawet pewien, czy będą tym sławne już "Chicago", otoczone niezasłużoną legendą. (To w zasadzie taki OS/2 podłożony pod Windows; niewiele więcej. Ciekawe jak pod tym będą chodzić gierki wykorzystujące "DOS extender", czyli większość nowych gierek...) Czas pokaże, czy PCI stanie się standardem, a "Chicago" nie okaże niewypałem. Z ciekawostek odnotowałbym jeszcze opracowany przez Seagate sterownik dysków twardych Fast-ATA i parę innych nowych patentów. Jedno jest dla mnie prawie pewne: Amiga może się skończyć już niedługo, natomiast PC będzie podtrzymywany (jak Breżniew ze sztuczną nerką i sztucznym sercem) przez producentów czujących zainteresowanie rynku. Do czasu jednak, powtarzam — do czasu...

Greetz!

Origin: Ludzie! Piszcie do mnie więcej, ale o Amidze już nie.

Powrót do Utopii

Programy typu SimCity (w najrozmaitszych odmianach) cieszą się od pewnego czasu niezmienną popularnością. Ładnych kilka lat temu mieliśmy okazję bawić się grą pod tytułem Utopia, teraz nareszcie doczekaliśmy się jej kontynuacji — K240. Jest to w gruncie rzeczy zupełnie nowy program, mający niewiele wspólnego ze swoim pierwowzorem. Gra zyskała znacznie na atrakcyjności, wprowadzono szereg nowych rozwiązań.

Akcja rozgrywa się na asteroidach w systemie K240. Obszar ten jest bardzo bogaty w złoża rzadkich minerałów. Niestety, krzyżują się tu również interesy obcych ras, wrogo nastawionych do naszej działalności. O początkach kolonizacji tego rejonu dowiadujemy się z intro. Trzeba z żalem jednak przyznać, że program ukazał się dotychczas tylko w wersji na stare kości (nawet na CD32) i o ile nie jest to aż tak widoczne podczas samej gry, to jednak we wstępie rzuca się w oczy bardzo skąpa liczba kolorów. Od strony muzycznej postawiono na funkcjonalność. Nie ma żadnej muzyki w tle, możemy za to włączać efekty dźwiękowe, a także zdi-

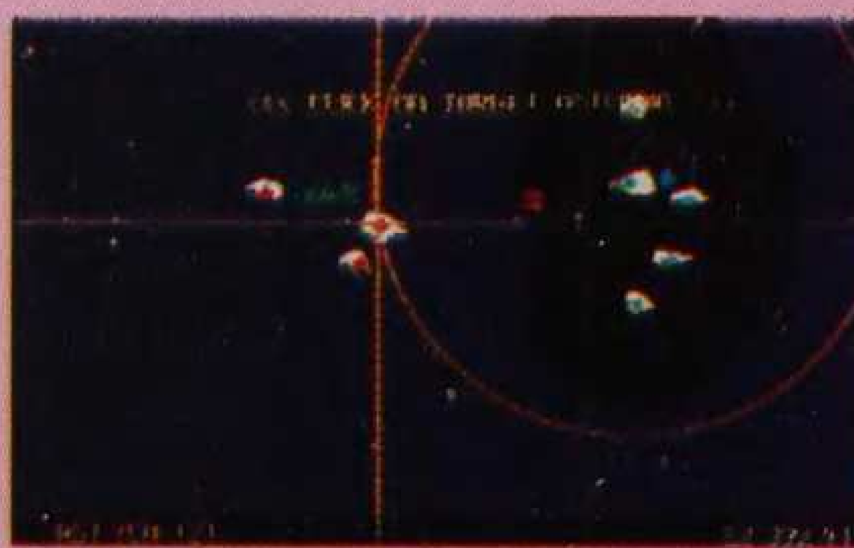


gitalizowaną mowę ludzką (komunikaty ostrzegające). Czy jest to właściwe rozwiązanie? Moim zdaniem, warto byłoby dać graczowi możliwość wyboru pomiędzy podkładem muzycznym a efektami dźwiękowymi, bez skazywania go jedynie na te ostatnie.

K240, podobnie jak i jego pierwowzór, daje możliwość wyboru przeciwnika. Stopień trudności warunkowany jest poziomem inteligencji naszego potencjalnego wroga, a co za tym idzie, ilością i jakością technologii, jakie są do jego dyspozycji. Dodatkową zaletą K240 jest losowe generowanie świata — miejsca konfrontacji. Położenie i liczebność asteroidów, a także ich zasobność w minerały, są za każdym razem ustalane od nowa. Jeśli dodamy do tego nieustanny ruch wszystkich obiektów — dostajemy grę, która za każdym razem stawia nowe wyzwania.



Nieodłącznym elementem każdej gry, mającej coś wspólnego z SimCity, jest budowa obiektów spełniających określone zadania, co wymaga znale-



zienia sposobu finansowania naszych ekstrawagancji architektonicznych. Kilka niezależnych źródeł dochodów w K240 daje naprawdę sporo możliwości wyboru optymalnej, dostosowanej do indywidualnych gustów taktyki. Ponieważ budowa czegokolwiek zajmuje zawsze określony czas, musimy najpierw rozdysponować kwoty, jakie posiadamy, czyli rozdzielić je pomiędzy konstruowanie budowli, budowanie pojazdów, szpiegostwo i wojska rakietowe. Ze środków nie przydzielonych finansujemy stawianie nowych kolonii, a przede wszystkim — zakupy nowoczesnych technologii. Pierwszoplanowym zadaniem jest oczywiście zagwarantowanie naszym pracownikom przeżycia. Do tego potrzeba odpowiednich ilości tlenu, wody i żywności. Nie mniej ważna jest również energia, bez której nie ma mowy o funkcjonowaniu instalacji wojskowych i przemysłowych. Do dyspozycji mamy często kilka budowli dających pobobne efekty, ale różniących się ceną, wielkością i dostępnością. W późniejszym czasie bardzo ważny jest zwłaszcza czynnik przestrzenny, gdyż po prostu na asteroidzie zaczyna brakować miejsca.

W standardowej grze będziemy mieli do czynienia średnio z kilkoma asteroidami. Sprawne zarządzanie wszystkimi to zajęcie bardzo trudne, wymagające ogromnej podzielności uwagi, tym bardziej że praktycznie nie ma możliwości zatrzymania gry i wydawania rozkazów w przerwie. Wszyst-



kie zdarzenia rozgrywają się jednocześnie. Na szczęście autorzy przewidzieli kilka rozwiązań (np. definiowanie klawiszy) bardzo ułatwiających obsługę.

W porównaniu z Utopią rozwinięto stronę militarną gry. Uzbrojenie dzieli się na rakiety i pojazdy kosmiczne. Do wyboru mamy kilka różnych typów pocisków, z głowicami o różnorodnym działaniu. Jeśli chodzi o pojazdy, wybór nasz jest jeszcze większy. Możemy budować kilka rodzajów kosmolotów, a także w szerokim zakresie regulować ich wyposażenie. Maszyny te można kontrolować ręcznie — przez kliknięcie na nie i wybranie odpowiedniego rozkazu lub też łączyć je w większe grupy i wydawać im dyspozycje o charakterze strategicznym. Pierwsza możliwość ma niestety drobną wadę — kiedy na ekranie mamy cały rój maszyn poruszających się wokół asteroidu, trochę cierpliwości wymaga namierzenie i "złapanie" akurat tego pojazdu, który nas interesuje.

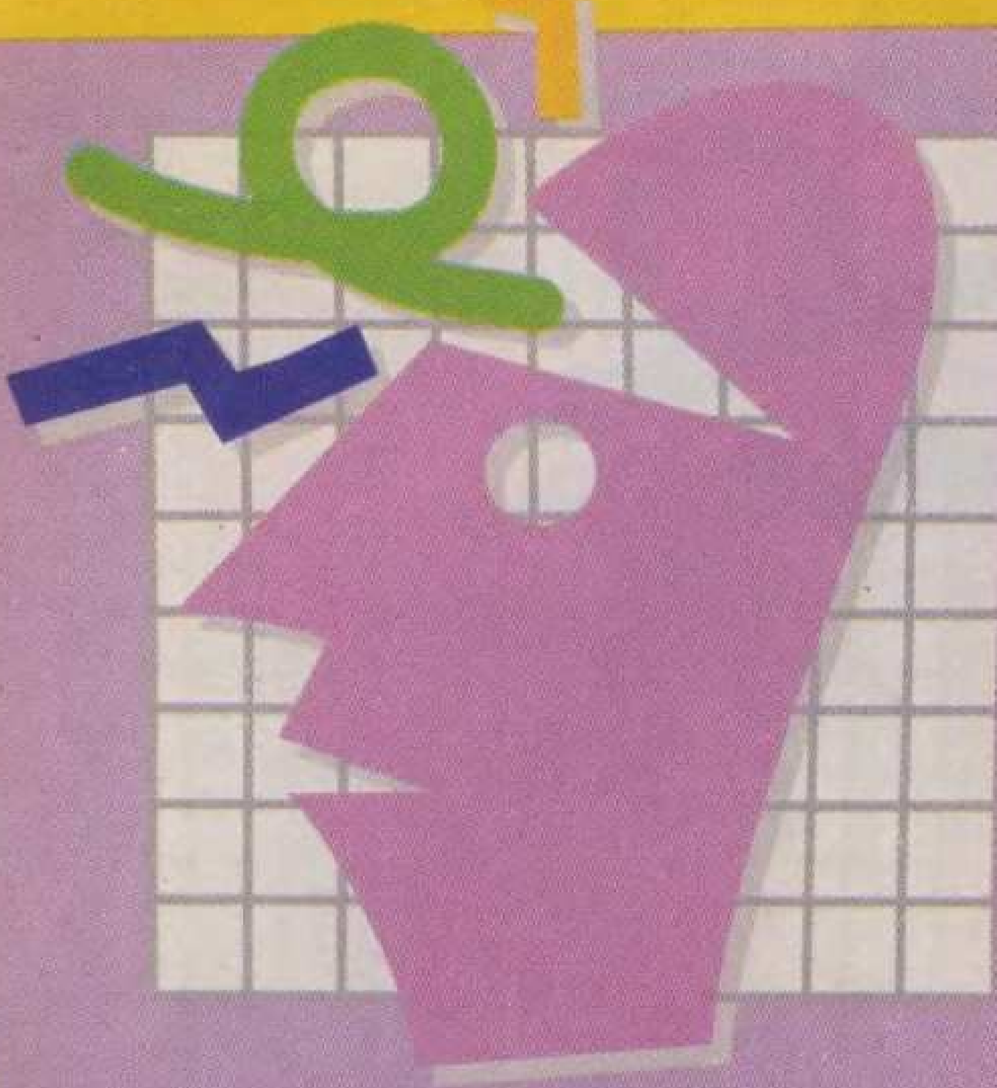
Wszystkie opcje są wybierane za pomocą myszy. Dostęp do niektórych z nich uzyskuje się za pomocą prawego przycisku, kiedy indziej konieczne jest kliknięcie na właściwy obiekt. W przypadku niektórych poleceń można też korzystać z klawiatury. Taki sytem obsługi jest dość wygodny, choć niektóre polecenia powinny być łatwiej dostępne — np. bezpośrednio z ekranu gry, bez konieczności wywoływania odpowiedniego menu.

W sumie dostajemy jednak ciekawą grę z wartką i zajmującą akcją. Jest to spory postęp w stosunku do Utopii, mimo że kilka rzeczy dałoby się jeszcze poprawić.

Roman Sadowski

K240
Gremlin 1994
Strategiczna
Amiga 1200

Grafika	85%
Dźwięk	70%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%



Heimdall i walkiria

Ponad dwa lata temu grupa 8th Day, pod patronatem rozwijającej się prężnie firmy Core Design, wydała jedną z najlepszych gier przygodowych. Wprowadzona ostatnio na rynek konwersja na Mega CD cieszy się dużym zainteresowaniem, zdobywając czołowe lokaty na listach przebojów. Mowa rzecz jasna o grze Heimdall. Dzisiaj możemy nacieszyć oko następną częścią tego wspaniałego programu — Heidall 2 ujrzał wreszcie światło dzienne.

Twórcy gry po przeanalizowaniu wszystkich błędów, jakimi został obarczony pierwowzór, postanowili że "dwójeczka" będzie czymś bardziej uniwersalnym, przyciągającym nie tylko zwolenników, ale również przeciwników komputerowej przygody. Jednocześnie dogodzić jednym i drugim jest niezwykle trudno — dzisiaj możemy się przekonać, że to możliwe, a dowodem jest ten program.

Założenie, jakie postawili przed sobą twórcy, zmusiło ich do wymieszania ze sobą kilku gatunków co powoduje, że zakwalifikowanie efektu finalnego do jakiejkolwiek grupy jest bardzo trudne — trochę role-playing, przygody, elementów logicznych, a nawet bijatyki.

Odstępstwa od pierwowzoru są rzecz jasna dość duże. Nie ma na przykład możliwości wyboru członków naszej drużyny, ani podziału na poszczególne profesje — zaczynamy i kończymy przygodę z tymi samymi dwoma bohaterami. W momencie rozpoczęcia zabawy ich cechy są niemal identyczne, chociaż o dziwo osobnik płci pięknej wykazuje większe zdolności w posługiwaniu się mieczem, za to brzydszy kompan celniej rzuca wszelkimi toporkami i nożami, a co najważniejsze — rokuje większe nadzieje na zostanie czarownikiem.

Cel, jaki stawia przed nami gra nie jest z pewnością nazbyt oryginalny. Musimy unicestwić rozchodzące się po świecie zło, którego źródłem jest okrutny bóg Ashok i jego słudzy. Ich zaborcza polityka ogarnia ciągle nowe tereny, których ludość wykorzystywana jest do niewolniczej pracy przy produkcji broni. Kilka wiosek nękanych atakami nie uległo do tej pory naciskowi przeważających sił nieprzyjaciela. W boju poległo bardzo wielu mężnych wojowników, więc zdobycie ostatnich ośrodków oporu jest już tylko kwestią czasu. Dzielny wojownik Heimdall i zesłana mu przez Odyna do pomocy walkiria Ursha stają w obronie sprawiedliwości.





Jak już na początku pisałem, Heimdall jest grą dla każdego, a zatem nie wymaga niczego poza znajomością jezyka obcego w stopniu podstawowym, w ostateczności posiadania słownika. W momencie rozpoczęcia zabawy nie jest dokładnie sprecyzowane co mamy robić, jednak twórcy gry dołożyli wszelkich starań, aby każdy, nawet kompletnie "zielony" gracz, posuwał akcję do przodu.

Gra polega na rozwiązywaniu napotkanych zagadek — każda otwiera nam dostęp do kolejnych kilku (zazwyczaj trudniejszych), poszerzając przy tym pole naszego działania i liczbę istniejących wątków. Przypomina to trochę jedną z ostatnich gier wydanych przez Core pod tytułem Bubba'n Stix.

Przygodę zaczynamy w stworzonym niegdyś przez bogów miejscu zwanym Hall of Worlds, które poprzez specjalne portale (teleporty) umożliwia nam dostęp do poszczególnych krain (podobnie jak w grze Waxwork). Niestety, bez odpowiednich talizmanów "Sala Światów" nie odkryje swoich tajemnic — wszystkie przejścia będą przed nami zamknięte. Możemy tylko do woli czerpać cudowną wodę ze znajdującego się w centrum pomieszczenia źródła.



Posiadane przedmioty przechowujemy w kilku osobnych workach — każdy ma ograniczoną ilość miejsca i przeznaczony jest do noszenia czegoś innego. W przeciwieństwie do poprzedniej wersji, nic tutaj nie znika bezpowrotnie — znajdziemy nawet wystrzeloną z łuku strzałę, o ile ta nikogo nie trafi lub jakiś parszywy Ork nam jej nie zakosi (bo wtedy trzeba będzie go ukatrupić). Jedyną czarną dziurę stanowi nasz żołądek — na jego dnie wszelkie jadła i napoje zamieniają się w życiodajną energię.

Świat, po którym przyjdzie nam podróżować, pełen jest czyhających na nasze życie nieprzyjaciół. Mogą to być obrzydliwi orkowie, giganci, druidzi... Najlepszą obroną jest atak. Miecz, topór, nóż czy odpowiedni czar nie na wiele się zdadzą, jeśli wcześniej nie zdobędziemy doświadczenia w posługiwaniu się nimi. Proponuję znaleźć jakiś łatwy cel jako worek treningowy.

Czary odgrywają ważną rolę — mogą służyć do wyleczenia zdobytych w bitwie ran, jako odtrutka, mogą zwiększyć ilość energii mentalnej, wskrzesić umarłego czy po prostu obrócić wroga w kupkę prochu. Zaklęcia wyrabiamy na specjalnym panelu magii w drodze wklepywania kilku odpowiednich runów. Niezbędna jest tu znajomość pisowni zaklęć (znajdujemy je w rozrzuconych gdzieniegdzie pergaminach) oraz samych runów (poznajemy je samoistnie w miarę postępów w grze).

Cała gra, oprawiona w świetną grafikę, jest godnym następcą swego nie mniej godnego poprzednika. Zwłaszcza, jeśli gracza fascynują starożytne legendy wikingów o walkiriach i Walhalli — krainie, gdzie polegli bohaterowie czekają na wezwanie do ostatecznego boju ze złem, wachlując się leniwie dyskietkami...

Przemysław Ścierski



HEIMDALL 2

8th Day 1994
Przygodowa
Amiga

Grafika	90%
Dźwięk	60%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

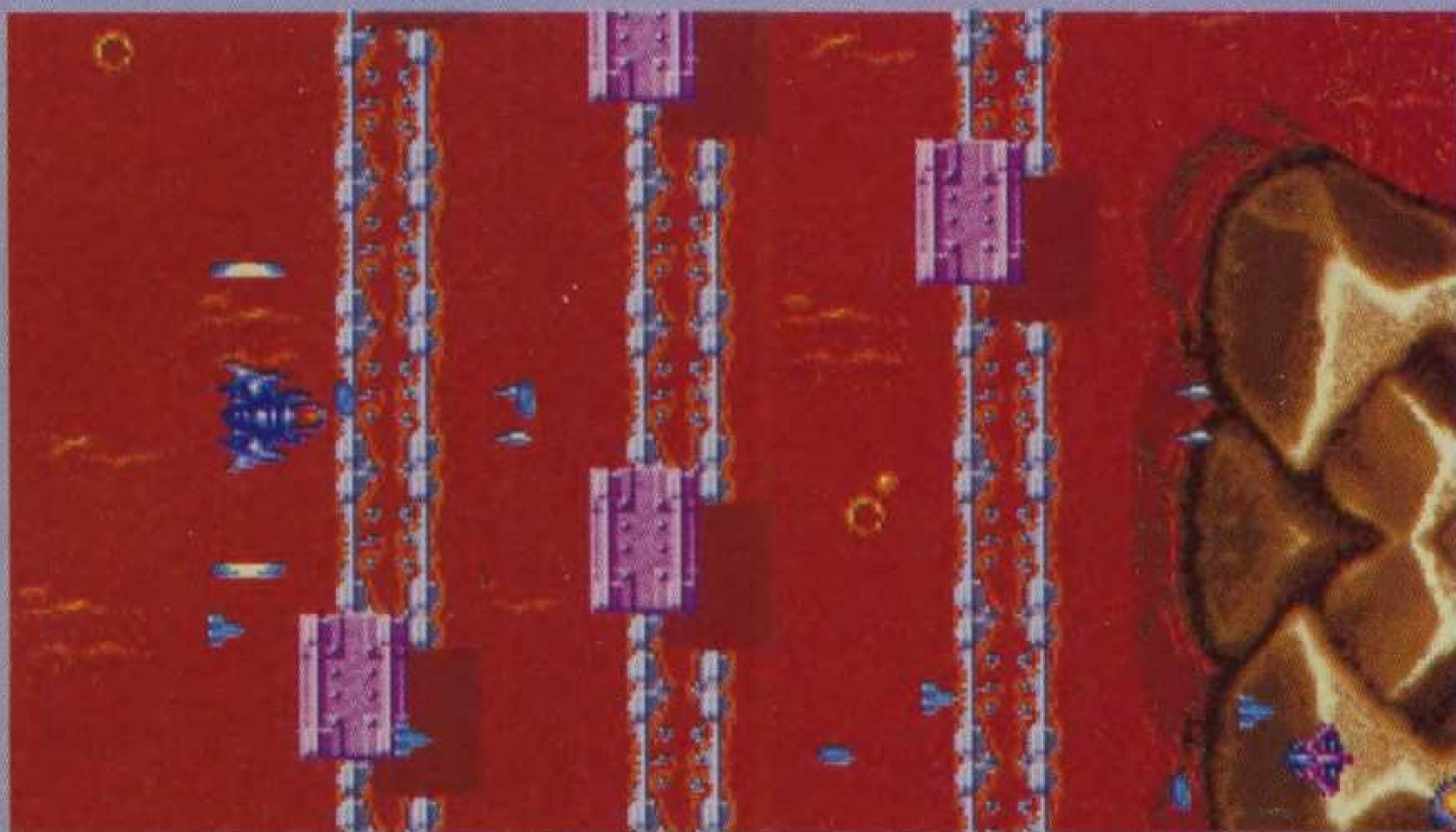
Rurka, ale czy z kremem?

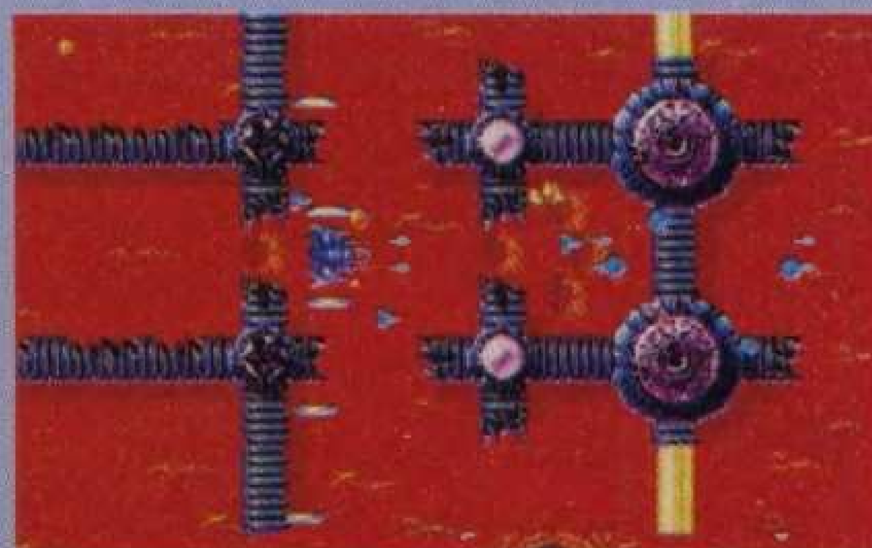
Niech was nie zmyli ten tytuł. Tubular Worlds to taka sama strzelaninka jak wszystkie inne — a nawet gorsza. Jest pozbawiona wszelkich atutów. Grafika i dźwięk zdecydowanie poniżej wszelkich standardów. Zero ciekawych pomysłów. Ciągle w prawo i w prawo, aż do śmiertelnego znużenia. Jedynym elementem, który może zatrzymać gracza na dłużej przed monitorem możliwość grania parami. Walczący pomagają sobie (nie giną od własnych strzałów), choć zbierają osobne punkty.

Tytuł — Tubular Worlds, skojarzył mi się z Forgotten Worlds — odjazdową zręcznościówą na ośmiobitowce. Bohaterami tej gry, podobnej nieco do Turricana, było dwóch gostków siejących z najbardziej cudacznych broni, uzupełnianych na każdym poziomie w Military Shopach (oczywiście mamonę dostawało się za zabitych alienów). Niestety, Tubular Worlds jest tylko ulepszoną, choć nie tak wciągającą, wersją poczciwego Uridium (jeśli już jesteśmy przy 8 bitach).

Z żalem stwierdzam, że PC jest żałosny, jeśli chodzi o ilość i jakość kosmicznych strzelaninek. Amiga, to niekoronowana królowa wszelkiego rozbłyskującego wybuchami i lecącego wciąż w prawo (lub do góry) tatałajstwa. Nieliczne wyjątki — np. le manifique Raptor de niedawno powstały — potwierdzają tylko regułę. Tubular Worlds to przysłowiowy "gwóźdź do trumny", grzebiący IBM sto lat za prawdziwym przemysłem gier tego typu. Jeśli bardzo zależy Ci na tym, aby Twój kolega Amigowiec miał kompleksy z powodu posiadania gorszego sprzętu, to Tubulara mu nie pokazuj. Jeszcze się ucieszy, bestia.

Może się jednak zdarzyć, że kolega Amigowiec zakradnie się cichaczem i zobaczy, jak grasz w owego nieszczęsnego Tubę. Wykorzystaj swoją przewagę i posadź gościa za sterami drugiego statku. Podczas, gdy on będzie wciąż trzymał się za brzuch ze śmiechu, Ty dzielnie koś wraże zastępy. Wkrótce pozostaniesz na placu boju sam na sam z wrogimi siłami i koledze Amigowcowi pozostanie tylko patrzeć z rozdziawioną gębą na to, jak sobie poczynasz.





Żebyś mógł sobie poradzić z Tubular Worlds na tyle, aby zaimponować koledze Amigowcowi (nie jest to łatwe), musisz zmarnować na tę grę parę nocy. Niektóre plansze udało mi się przejść cudem — są tragicznie trudne. Bez wspomagania doszedłem raptem do połowy trzeciego poziomu. Pałając krwawą żądzą dotarcia do dalszych zakamarków Rurczanego Świata, posłużyłem się sterydami anabolicznymi. Odnalazłem w pamięci miejsce, gdzie Tuba przechowuje liczbę żyć i hurraaaa... Zmarłem (z wściekłości) na końcu czwartego poziomu. Chyba nic nie jest w stanie zniechęcić czyhającej tam długiej na cztery ekrany "płaszczki" — nawet nieśmiertelność.

Początkowe etapy też nie należą do najłatwiejszych. O ile część pierwsza stanowi wprawkę i pozwala na zapoznanie się z możliwościami pojazdu, o tyle dalej jest tak gęsto od wrogów i ich pocisków, że gracz dostaje oczopląsu. Receptą na spokój jest posłużenie się wspomnianym kolegą Amigowcem (względnie kolegą innej narodowości, choć taki będzie zapewne mniej doświadczony), który przyniesie ulgę i pomoc w wymiataniu w trybie 2 Players.

Jak wspomniałem, Tubular Worlds plasuje się zdecydowanie poniżej średniej (nawet na PC) i praktycznie nie zawiera żadnych elementów innowacyjnych. Jedyny pomysł wart wzmianki można określić mianem "elektrycznego pastucha" — poganiacza opieszałych graczy, którzy pozostają zanadto w tyle. Ciekawe to zjawisko polega na wypchnięciu pojazdu gracza poza obręb ekranu przez rozmaite, przeznaczone do tego celu przeszkody terenowe, jak góry, skały i zapory. "Wypchany" gracz eksploduje i poziom zaczyna się od nowa...

Ilość amunicji jest oczywiście nieograniczona. Wyobraźnia autorów chyba wprost przeciwnie, gdyż suma dostępnych w programie rodzajów broni nie przekracza pięciu. Plucie zwykłe, podwójne, potrójne, w bok i na ukos — oraz kombinacje. To wszystko. A! Jeszcze mało skuteczne rakiety i (dwie) kulki obracające się wokół pojazdu, mające z założenia chronić go przed pociskami.

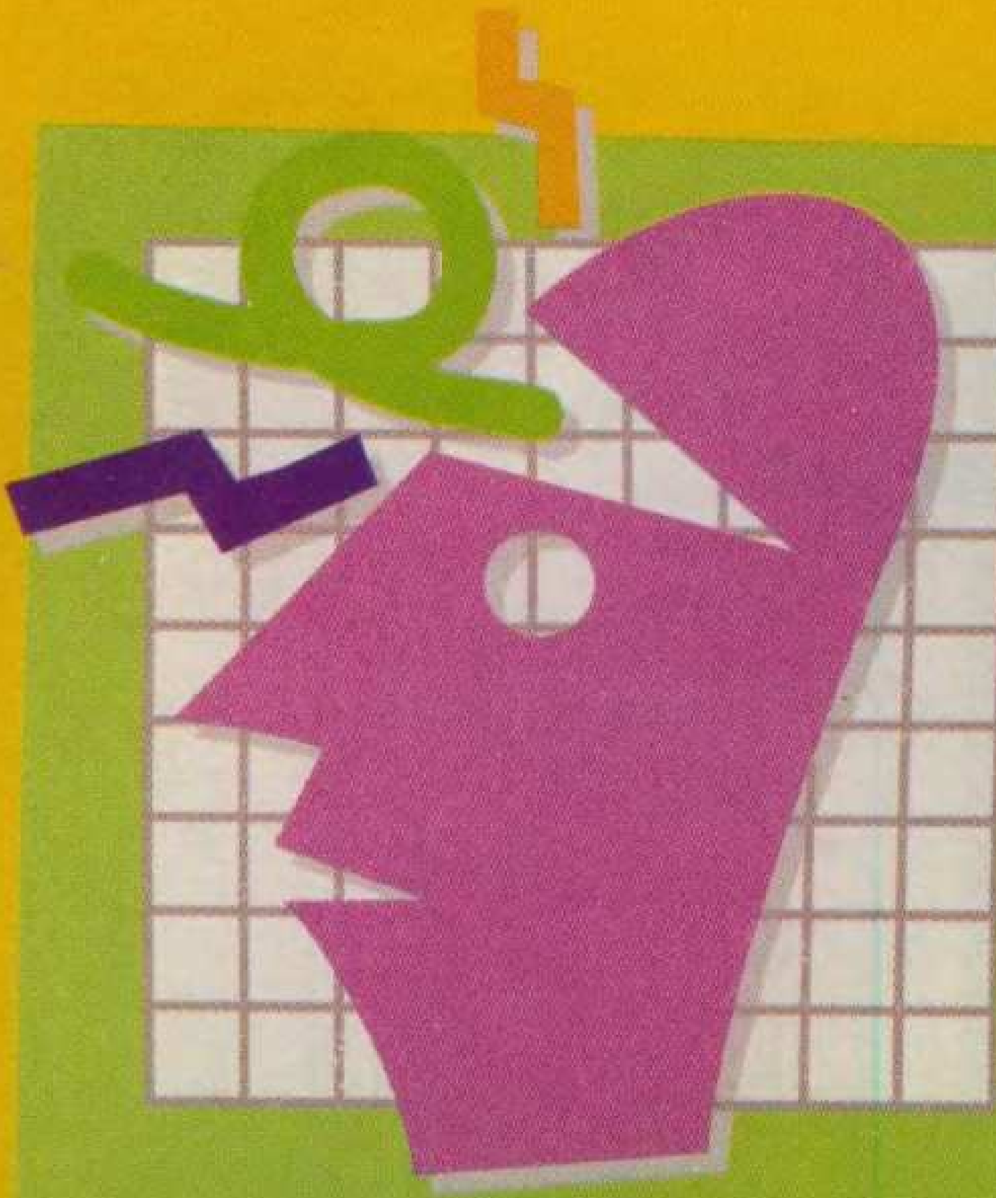
Idę pograć na Tubie. A później na rurki... z kremem! Cześć!

McSon



TUBULAR WORLDS
Dongleware 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	60%
Grywalność	70%
Pomysł	30%
Ogółem	50%



1942

Symulatory lotu interesują mnie od dawna. Miałem okazję przetestować całkiem przyzwoitą ich liczbę, poczynając od Flight Simulation na ZX Spectrum, a na Strike Commanderze kończąc. Szybko poczułem





się pewnie za sterami, gratulując sobie takich wyczynów, jak przelot pod mostem w locie plecowym z wyłączonym silnikiem (FS 2.0), czy strącenie nad Kanałem sześciu BF-109 i powrót na lotnisko (Battle of Britain). Pławiłem się w samozadowoleniu, a moja duma urosła jeszcze bardziej, gdy udało mi się wystartować i wylądować na prawdziwym, wojskowym symulatorze Irydy. Trwało to do dnia, gdy w moje ręce dostała się gra pod skromną nazwą 1942. Tego dnia okazało się, że jednak nie umiem latać.

Już po obejrzeniu doskonałego intro przeżyłem pierwszy szok. MicroProse ogłosiło powrót do natury! Żadnych komputerów czy samonaprowadzania. Koniec z podczerwienią i radarem. Zamiast rury z tyłu — śmigło z przodu. Jeśli gracz sobie życzy, może co prawda zrezygnować z takich efektów, jak ciężki nos i lekki przechył w lewo na skutek działania momentu obrotowego na śmigle. Jeżeli frustracja stanie się nie do wytrzymania, można w ogóle skończyć z lataniem i zasiąść w centrum dowodzenia grupy uderzeniowej, komenderując z pokładu lotniskowca potężnymi okrętami i setkami samolotów bojowych. Wojnę możemy prowadzić zarówno po stronie USA, jak i Japonii.

Jak twierdzą autorzy gry, akcję swego najnowszego symulatora strategicznego umiejscowili na Pacyfiku w roku 1942, ponieważ uważają ten okres za najciekawszy w historii wojny powietrznej. Flota Stanów Zjednoczonych zaczęła podnosić się po ciosach zadanych jej przez japońskie lotnictwo, ale przeciwnik wciąż był bardzo silny. Wkrótce miały dołączyć nowe typy myśliwców, przechylając szalę w walce powietrznej na stronę Amerykanów, jednak w latach 1942/43 większość myśliwców stanowiły wciąż F4U Wildcat, ustępujące japońskim Zerom pod względem zwrotności i szybkości.

I rzeczywiście — nie udało mi się (próbowałem kilkadziesiąt razy) nie tylko zestrzelić, ale nawet uszkodzić zwinnego Zero. Zbyt ostro skręcając, traciłem błyskawicznie szybkość, a gdy używałem krótkotrwałej mocy bojowej, przegrzewał się silnik. W tym czasie Zero spokojnie wznosiło się wyżej, by zaatakować z przewagą wysokości. On widział mnie cały czas, ja, zajęty szarpaniną ze sterami, miałem tylko chwilę na rzut okiem w prawo czy w lewo. Po raz pierwszy spotkałem symulator, który tak bezlitośnie karze wszelkie błędy pilotażu. Jeśli ostro skręcisz przy małej prędkości, maszyna wpada w korkociąg, z którego można ją wyprowadzić tylko przez pierwsze kilka sekund. Szybkość błyskawicznie przekracza 400 m/h, silnik wyje i przy 4000 obr./min zaczyna dymić. Potem urywają się skrzydła.

Odzielna historia to loty torpedowe i bombowe. Obciążony torpedą TBD zachowuje się jak ciężarna krowa. Jeśli nie jesteś dokładnie w linii pasa, trudno jest wyminąć stojący obok samolot. Potem krótki rozbieg i nagle lecisz, usiłując rozpaczliwie nabrać wysokości. Nareszcie zaczynasz się wznosić. I w tym momencie widzisz, że temperatura silnika wchodzi na czerwone pole... Czeka cię teraz atak na konwój — ogień p-lot i rój Zer dookoła. A potem powrót i lądowanie. To ostatnie jest zresztą zdumiewająco łatwe.

Można polatać bombowcem nurkującym, albo jako eskorta, atakować statki i bazy naziemne lub przeciwnie — osłaniać je, nudzić się podczas długich patroli... Mało? Można tworzyć też własne misje, zapewniając sobie pomoc dowolnej liczby kolegów — lub dowolną liczbę wrogów do pokonania.

Część strategiczna gry daje trochę wytchnienia. Do czasu, gdy na mapie ujrzysz złowieszczy czerwony krzyżyk — uderzenie powietrzne, które zbliża się do Twojego okrętu. A Ty akurat wysłałeś wszystkich do ataku na konwój... Mimo wszystko, łatwiej tu o sukcesy niż za sterami myśliwca.

Ponieważ akcja toczy się przede wszystkim nad oceanem, niewiele jest obiektów do animowania. Samoloty oraz okręty są wektorowe i dziwi przy tym, że płynność animacji nie jest większa (DX2-66). Zapewne to obliczanie toru balistycznego dla każdego wystrzelonego pocisku, czym chwali się MPS, tak obciąża procesor. Zwłaszcza horyzont wygląda fa-





talnie — przy małych kątach nachylenia pojawiają się na nim pikselowe schodki. Świetnie natomiast prezentują się kłęby dymu, a jeszcze lepiej chmury — po wleceniu w nie wszystko powoli zanika, rozjaśniając się do oślepiającej bieli.

Dodatkową atrakcją są filmy kręcone podczas walki. Dzięki jakimś chytrym sztuczkom dwie godziny lotu mieszczą się w 1 MB, co więcej — podczas projekcji w każdej chwili można wskoczyć za stery i sprawdzić, co by było gdyby...

Podsumowując — uważam 1942 za najbardziej realistyczny i najtrudniejszy symulator, jaki ukazał się dotychczas na rynku. To naprawdę twardy orzech do zgryzienia, nawet dla tych, którzy lubią rzeczy trudne.

Wojciech Setlak



1942
MicroProse 1994
Symulacyjno-strategiczna
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	90%
Grywalność	85%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

Harpoon 2

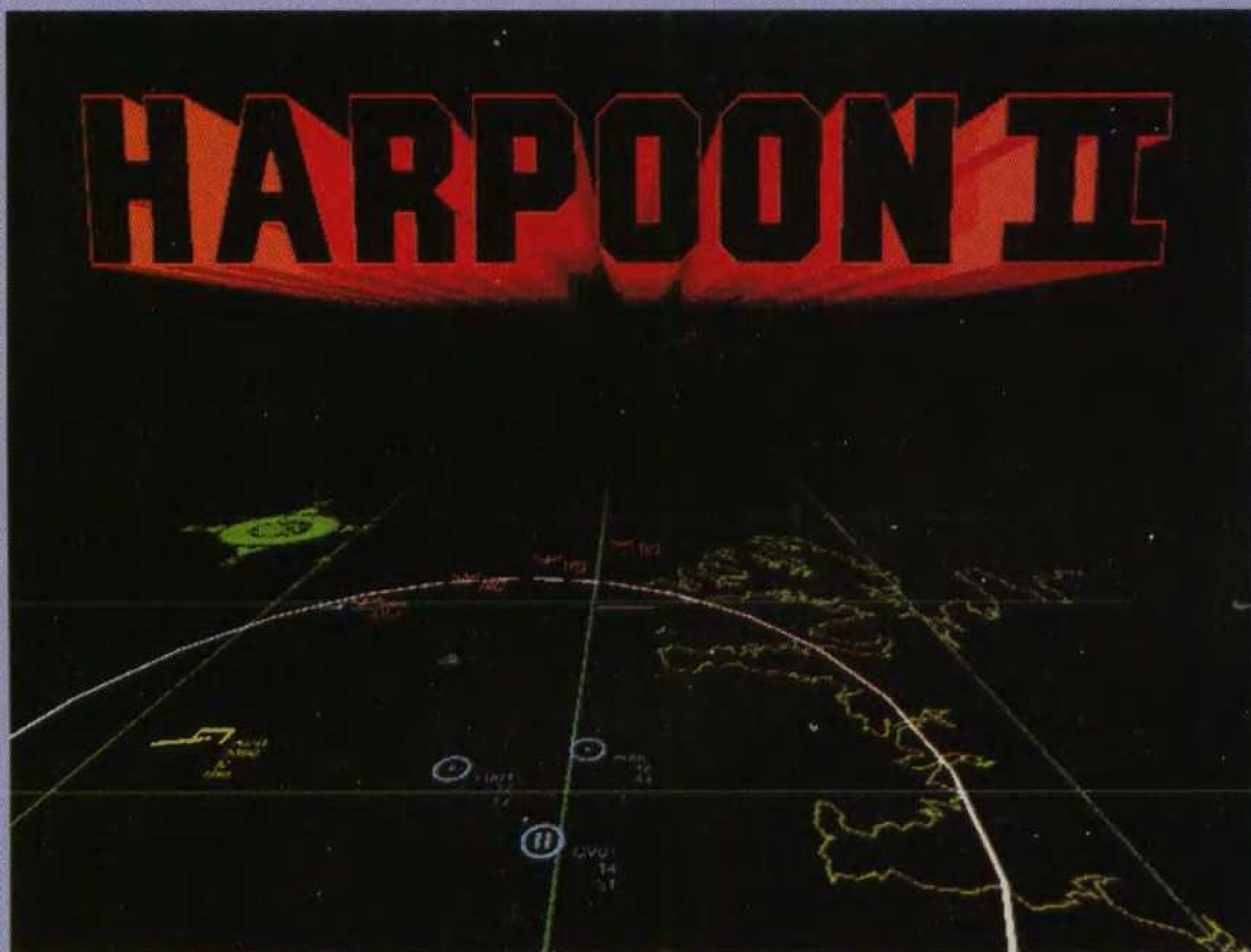
Jeśli na dźwięk słowa wojna zaczynasz odczuwać senność i nie przechodzi Cię dreszcz lub inne dreszczowi podobne odczucie, to nie czytaj tego tekstu dalej i lepiej poszukaj sobie jakiejś nawalanki albo labiryntówki. Jeśli zaś słodkie brzmienie tego słowa powoduje, że ręce zaczynają Ci drżeć, ślina wyciekać poprzez szeroko rozwarte wargi, ząb nie trafia na ząb, a soczewki Twoich oczu nie potrafią zogniskować się w jednym punkcie, to spokojnie możesz czytać dalej.

Firma Three-Sixty, producent ogromnych i chyba wszystkim znanych hitów (High Command, Patriot, seria V4V) i tych trochę mniejszych (Theatre of War) zaszokowała nas ostatnio nowym produktem. Jeśli zawsze marzyłeś o doskonałej grze militarnej dotyczącej wojny na morzu, to Harpoon 2 — nowa wersja starego produktu — jest odpowiedzią na wszystkie Twoje pragnienia i nie spełnione sny.



Największe zalety tej gry to: dokładnie przedstawione realia nowoczesnego pola walki na morzu, współdziałanie jednostek nawodnych, podwodnych i powietrznych, wpływ pogody i precyzyjne odwzorowanie posiadanego uzbrojenia i wyposażenia. W bazie danych znajdują się dokładne dane oraz zdjęcia każdego samolotu (w trzech rzutach) i okrętu, występujących w grze.

Takie zagęszczenie parametrów i opcji spowodować powinno kompletne zamieszanie i kaszanę, ale... Programiści z Three-Sixty zadbali o to, aby żadna Boża Owieczka nie dostała świra grając w to cudo i opracowali bardzo ciekawy "user's interface" (jak to się ładnie nazywa) — do złudzenia przypominający znany system operacyjny MS Windows (a z drugiej strony ciekawe, co na to Microsoft?). Sterowanie Harpoonem za pomocą tego interface'u jest zwykłą igraszką: skalowanie i przesuwanie okien, suwaki i ikonki, nakładanie okienek na siebie — wszystkie te udogodnienia pozwalają zapomnieć o trudnościach w sterowaniu grą i skupić się na jej podstawowych celach.





Dodatkowym argumentem, który przemawia na korzyść tej gierki jest liczba betatesterów, których nazwiska zostały umieszczone w informacjach o grze — było ich 72 (słownie: siedemdziesięciu dwóch). Możemy więc spokojnie pogrywać nie bojąc się, że po trzech godzinach walki gra zawiesi się, a nas trafi szlag. Jak to się mówi — bezpieczeństwo gwarantowane.

Możesz mi nie wierzyć, że taka gra wciąga, ale spróbuj popatrzeć przez chwilę na fragment mapy przedstawiający środek Morza Bałtyckiego, po którym uwijają się łodzie podwodne, okręty nawodne i lotnictwo — to wszystko może być pod Twoim dowództwem! Do tego dochodzą chmary rakiet, torped i bomb głębinowych, a także wyświetlane na życzenie wartości zasięgów radarów, sonarów i wszelkich rodzajów uzbrojenia pokładowego.



Rozgrywka toczy się cały czas na współczesnym szklanym stole nakresowym, na którym wszystkie te linie, znaczki, strzałki, koła i elipsy tworzą kolorowy galimatias. Gra jest napisana bez żadnych kompromisów — podejrzewam że po kilkunastu rozegranych bataliach można wkroczyć do prawdziwego centrum dowodzenia bez nieprzyjemnego uczucia dezorientacji, zwłaszcza, że wszystkie występujące w grze jednostki mogą być przedstawiane za pomocą ikonek (samolocik, okręcik, grzybek...) albo zestawu symboli używanego przez NATO. Profesjonalny wygląd gra zawdzięcza także grafice SVGA — co najmniej od 640x480 przy 256 kolorach, ale podczas instalacji możemy wybrać tryb 1280x1024!

Niestety, posiadacze skromniejszych maszyn będą zawiedzeni — gra naprawdę rozwija skrzydła na 486 DX. Zabawa na 386 DX40 staje się trochę męcząca, zwłaszcza przy większej kaszance na monitorze.

Myślę, że po takiej dawce informacji każdy rasowy strateg i taktyk zdecyduje się na rozpoczęcie gry w Harpoon 2.

Michał Andruszkiewicz



HARPOON 2
Three-Sixty 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	80%
Ogółem	90%



Empire Soccer '94

W piłkę nożną Anglicy grali już w XIV wieku — tak przynajmniej się chwalą. Na pomysł spisania przepisów gry wpadł ktoś dopiero w 1848 r. Stało się to na Uniwersytecie Cambridge, dzięki czemu gra uzy-



skała mocne, naukowe podstawy. Ostateczna wersja przepisów została sformułowana przez Związek Piłki Nożnej (Football Association), który powstał w 1863 r. Pierwszy na świecie klub piłkarski, Sheffield Club, został założony w roku 1855, zaś Międzynarodowa Federacja Piłki Nożnej (FIFA) powstała w 1904 r. Mistrzostwa Świata rozegrano po raz pierwszy w 1930 roku (zwyciężył Urugwaj). Pierwszy symulator piłki nożnej uruchomiono...

Piłka nożna to temat bezlitośnie eksploatowany przez wielu producentów gier. Trudno osiągnąć w tej dziedzinie coś nowego, zaskoczyć jakimś niespotykanym rozwiązaniem. Mimo to gry tego typu są tworzone z uporem godnym lepszej sprawy. Rok Mistrzostw Świata stanowi niewątpliwie okazję, aby uszczęśliwić spragnionych graczy nowymi (?) wyrobami tego rodzaju. A jeśli przy okazji można na tym zarobić...

Reakcją na otwarcie "sezonu polowań" jest między innymi Empire Soccer — gra wydana przez Graftgold i Empire. Ma ona dosyć przyjemną grafikę: scrolling ekranu jest płynny, postacie piłkarzy duże, znacznie większe niż w Goal!, czy też Sensible Soccer. Życie umilają nam także sympatyczne wstawki graficzne, nie są one jednak animowane. Dźwięk też jest niezły, pod warunkiem, że ktoś



posiada kartę SoundBlaster, Roland, Adlib lub zgodne.

Gra się dosyć przyjemnie, choć nie do tego stopnia jak w przypadku Sensible Soccer. Jednak Empire Soccer '94 jest też znacznie prostsza niż np. Kick Off. Piłkę kopiemy przy pomocy joysticka lub klawiatury. W tym ostatnim przypadku można używać klawiszy: kursora, [Enter] oraz prawego [Shift]. Możliwości dokopania przeciwnikowi są całkiem spore...

Dostępne opcje są identyczne, jak w wielu podobnych grach. Jak zwykle, można pograć solo lub w duecie, wybrawszy jedną z 32 drużyn narodowych. Gdy ktoś ma dużo czasu i nie zmęczyły go jeszcze transmisje telewizyjne, może przeżyć po raz kolejny pełne Mistrzostwa Świata. Drużynę, która ma nieszczęście znaleźć się pod skrzydłami nowego trenera, możemy porozrzucać po boisku w pięciu różnych formacjach. Na dodatek są jeszcze



EMPIRE SOCCER '94
Graftgold/Empire 1994
Sportowa
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	75%

treningi... Oczywiście, możemy także wybrać długość każdego meczu, tak aby Mistrzostwa nie ciągnęły się kilka tygodni.

Mówiąc krótko i bezlitośnie — Empire Soccer to jeszcze jedna kopanina, ani lepsza, ani gorsza niż większość tego, co znajduje się na rynku gier. Jeżeli nie mamy nic ciekawszego pod ręką, spokojnie można w nią zagrać. Szczególnie po lekkim ostygnięciu emocji kibica...

Random

Pacman dyplomowany

Jeśli zwiedziony tytułem szukasz gry dostarczającej niewyszukanej rozrywki na kilka wolnych chwil, źle trafiłeś. Najnowszy produkt gliwickiej firmy Zip Soft wyglądem głównego bohatera i sposobem sterowania przypomina nieco poczciwego Pacmana, ale jest to Pacman stokroć bardziej inteligentny. A poza tym ma oczka.

Cała historia wygląda w skrócie następująco: pierwsza załogowa wyprawa na Marsa przywiozła na Ziemię sensacyjne wieści. Phobos, jeden z dwóch satelitów Marsa, jest



tworem sztucznym! Naukowcy, podnieceni myślą o cywilizacji zdolnej do stworzenia czegoś tak wielkiego, niezwłocznie podjęli próby spenetrowania Phobosa. Niestety, skończyły się one tragicznie, a uaktywnione po mileniach bezczynności systemy obronne obcej bazy zaczęły zagrażać nie tylko wszelkim przelatującym w pobliżu obiektom, ale i życiu w całym Układzie Słonecznym. Na szczęście udało się opracować materiał niewykrywalny przez detektory Phobosa. Wykonany z niego robot — wyższa od człowieka kula w miłym czerwonym kolorze — przedostał się do wnętrza sztucznego satelity. Niestety, nie przemycił ze sobą żadnych fajerwerków. Teraz jedyny sposób na zniszczenie bazy to zebranie we wnętrzu robota odpowiedniej ilości materiałów rozszczepialnych — i przyrządzenie z nich bomby na tyle potężnej, by rozmazać wrażą konstrukcję po orbicie. Wraz z bohaterskim robotem rzecz jasna.

Twórcy gry najwięcej wysiłku zainwestowali w dwie fazy produkcji: projektowanie ponad

PHOBOS '99
ZipSoft 1994
Zręcznościowo-logiczna
IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	80%

Lothar Mathaus Soccer



Kolejna prezentacja piłki nożnej na ekranie komputera — to gra firmy Ocean.

Intro jest niezbyt pociągające, ale trzeba przyznać, że całkiem dobrze zeskanowano zdjęcie piłkarza trzymającego Puchar Świata. Pogrywa przy tym bajeczna muzyczka. W rezultacie czołówka zajmuje całą dyskietkę — cóż za marnotrawstwo!

Menu główne zawiera sześć opcji: Options, Teams, Friendly, Cup, League, Tactics. Pierwsza z nich daje możliwość ustawienia różnych parametrów: wyłączenia dźwięków przy kopnięciu futbolówki, podkręcania piłki, przesuwania ekranu przy replayach, postawy sędziego, kierunków strzałów itp. W tej rubryce mamy także szansę włączyć replaye.

W Teams wybieramy drużynę, która nam najbardziej przypadła do gustu. Możemy zdecydować się na ligę angielską, hiszpańską, francuską, włoską i niemiecką Bundesligę. Ten mecz gramy z komputerem. Możemy także wybrać opcję



gry z nie lubianym kumplem. Dostępny jest też system pucharowy. Opcja Tactics, to sposoby atakowania lub obrony. Bardzo się przydaje prawdziwym koneserom, ale przeciętny gracz nie będzie zagłębiał się w takie niuanse. Zespoły, biorące udział w rozgrywkach możemy ustawić sami, albo przerzucić tę brudną robotę na komputer. League sprawdza nasze umiejętności długofalowe — mistrzem ligi nie zostaje byle leszcz z końca tabeli. Ładujemy własną ligę z dysku i zaczynamy grę.

Po wybraniu opcji Start Match wypływamy na głębokie wody. Ustawienie poziomu zręczności, rodzaju nawierzchni boiska, sterowania zawodnikami, czasu gry oraz siły wiatru nie zajmuje więcej niż trzy strzały znikąd. Gra z komputerem na poziomie zręczności większym od pięciu jest dość ciekawa. Do wyboru mamy pięć rodzajów nawierzchni: grząska, mokra, normalna, astro i twarda — właśnie na twardej nawierzchni



najlepiej mi się kopało. Zawodnik może być sterowany naszą ręką lub automatycznie biec do piłki. Czas jednego pojedynku jest do zdefiniowania: od czterech do dziewięćdziesięciu minut. Podmuchy wiatru — jak kto lubi: słabe, średnie, mocne. Można je wyłączyć.

Parę zdań o akcji na murawie: postacie są dość duże, ale kolory niektórych zestawień koszulek mogą mocno się zlewać. Mam też pewne zastrzeżenia do płynności biegu graczy, zwłaszcza przy dłuuugich podaniach — po prostu zawodnik nie nadąża za piłką. Na grząskiej murawie są strefy błota, spowalniające nawet najszybszego napastnika. Ze zdziwieniem odnotowałem fakt poślizgu graczy: nie można zawrócić biegnącego klienta w miejscu. Jak w życiu.

Należę do tych 5% ludzi, którym nie podoba się GOAL. Podejrzewam, że wszyscy gracze podzielający moje poglądy zgodzą się ze mną w ocenie Lothara. Jeżeli komuś nie przypadnie do gustu grafika to znaczy, że się czepia. Efekty dźwiękowe są moim zdaniem rewelacyjne — właściwie nie można im nic zarzucić. Niemuzykalni wyłączają dzwięk i mają spokój. Grę tę polecam wszystkim fanom piłki nożnej i nie tylko im, po prostu wstydem jest nie mieć jej na składzie. W przeciwieństwie do wielu innych kopanin, ta wywołuje gwałtowne emocje — bardzo łatwo złamałem joystick po niecelnym podaniu.

Na zakończenie kilka podpowiedzi i wskazówek. Strzał z rogu pola karnego to prawie pewna bramka. Do nieprzyjemnych niespodzianek należą dziwne podania w tył, zwłaszcza w okolicach pola karnego jest to bardzo niepożądane. Po włączeniu autofire podania są bezpośrednie i bramki sypią się jak z rękawa. Wciśnięcie czerwonego przycisku na kilka sekund powoduje strzał z daleka, jednak bramkarz komputerowy broni bardzo dobrze i nie polecam tego typu akcji; poza tym wiatr czasami wspomaga bramkarza. Moim zdaniem gra się lepiej w 2D, natomiast do powtórek lepszy jest 3D. Zmiana kąta widzenia następuje po wciśnięciu stosownego klawisza (sami go znajdźcie).

Bob

LOTHAR MATHAUS SOCCER

Ocean 1993
Sportowa
Amiga

Grafika	95%
Dźwięk	100%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	90%

100 poziomów gry oraz optymalizację kodu. Dzięki rezygnacji z graficznych bajerów udało im się stworzyć grę kolorową i sprawnie chodzącą nawet na AT 12 MHz. Co więcej, nieźle prezentuje się także na ekranie monitora VGA mono. Czas spędzony na wymyślaniu kolejnych pułapek, zagadek i niespodzianek również zaowocował — Phobos nie nudzi się po kilku godzinach. Każdy poziom różni się od poprzedniego stopniem trudności i rodzajem problemu. Raz wymagana jest przede wszystkim małpia zręczność, innym razem fotograficzna pamięć albo cierpliwość — np. poziom "Trening czyni mistrza", będący labiryntem teleportów przerzucających zdezorientowanego gracza z jednego końca planszy w drugi, przeszedłem wyłącznie dzięki łaskawemu przypadkowi. Niektóre plansze wyciskają z grającego siódme poty podczas ucieczki przed pająkami wśród radioaktywnych pułapek, inne dają chwilę wytchnienia rękom, zajmując za to mózg. Do tego kilka bonusów — jedne pozwalają graczowi odegrać się na wrednych pająkach, inne otwierają dodatkowe przejścia, jeszcze inne gaszą i zapalają światło... podłoga potrafi być śliska jak lód, albo nieść niczym pas transmisyjny... Naprawdę dobry pomysł i solidna implementacja.



Wojciech Setlak

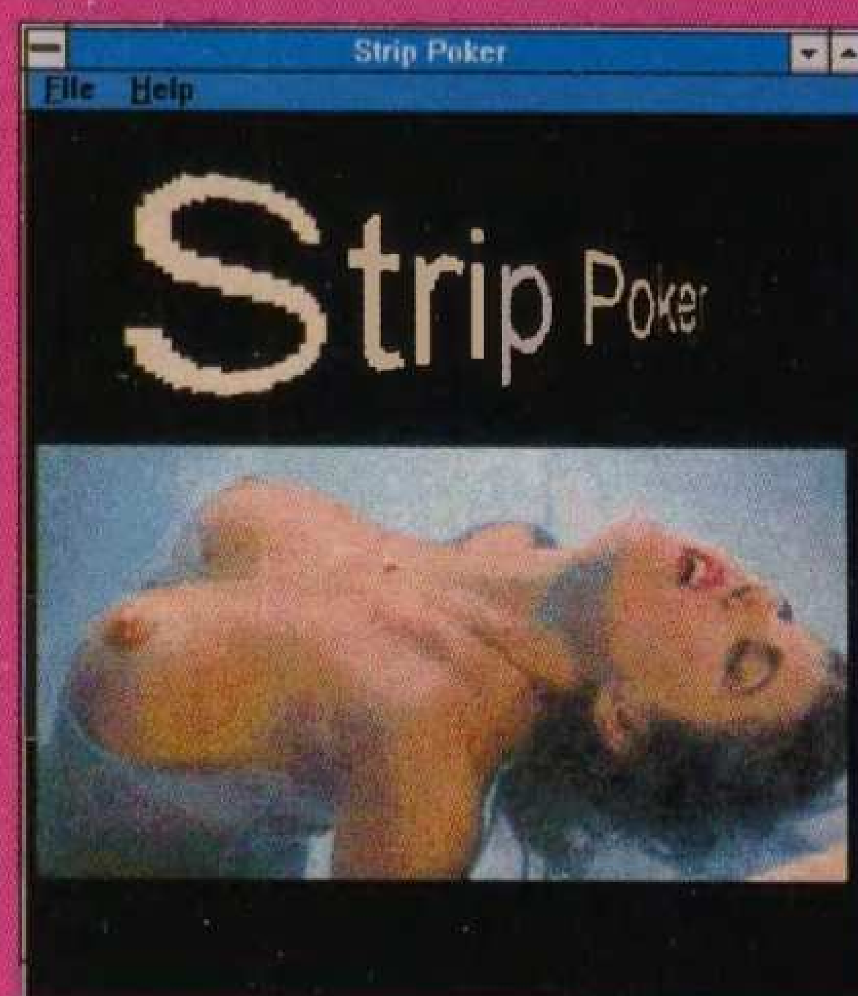
Panienka z Okienka

Lipiec w pełni, na ulicach upał, otwieramy więc Okienko i widzimy, że niektórym paniom jest bardzo gorąco... Zwłaszcza, gdy do temperatury otoczenia dodamy gorączkę wywołaną pokerowymi emocjami.

Rozbierany poker to rozrywka znana ludzkości chyba od wynalezienia tej zacnej gry (wcześniej był rozbierany bakarat, trumf, kości, a w jaskiniach grano pewnie w "marynarza"). Na ekranach komputerów gołe dziewczęta zagościły jeszcze w epoce trybu znakowego i drukarek wierszowych (to są takie szafki wielkości małego konia, wypluwające z siebie tekst w tempie kilku wierszy na sekundę). Obrazki drukowało się na nich, jako ogromne płachty wypełnione rozmaitymi znakami ASCII, symulującymi stopnie zaczernienia z rozdzielczością trzech punktów na wiorstę. Taka technika, zwana w sztuce pointylizmem, właściwie w niczym nie ograniczała fantazji odbiorcy; znam przypadek rozpoznania popiersia Marilyn Monroe jako Kaczora Donalda.

Przestrzeń, pozostawiana wyobraźni widza, kurczyła się z upływem czasu. Triumfalny debiut karty Hercules oznaczał otwarcie ery miedzio- i stalorytu (monitor amber i biały). Karta CGA zapoczątkowała okres kubizmu i prymitywizmu, zaś EGA — modernizmu. Pojawienie się komputerów Amiga, a na scenie PC kart VGA i SVGA — zakończyło epokę surrealizmu w przedstawianiu kobiecego ciała. Obrazków w wysokiej rozdzielczości nie da się już odróżnić od fotografii, zwłaszcza w trybie True Color.











Postęp techniczny wywołał istną lawinę gier, w których wygraną premiuje się widoczkiem rozebranej pani. Wśród nich najliczniejszą grupą są właśnie rozbierane pokery. Jednego z dość przeciętnych przedstawicieli tego gatunku gościmy dziś na łamach. Jego autorem jest pan Raoul Said... i to już koniec listy płac. Niemniej jednak, gra pod względem komfortu obsługi nie odbiega od produkcji znanych firm. Zawdzięczamy to rozsądnemu wykorzystaniu środowiska graficznego Windows, zwłaszcza że większość funkcji można uruchomić także z klawiatury.

To, co najważniejsze, czyli... no właśnie, to zależy od towarzystwa i pory dnia. Rozgrywka jest całkiem interesująca: panienki blefują, same zaś nie zawsze dają się nabrać na "demonstrację siły". Kiedy po raz trzeci z rzędu postawiłem 250 dolarów na początek, Sybille zaczęła coś podejrzewać... Wydaje mi się, że są pewne różnice w stylu gry poszczególnych partnerek; jedne łatwo się płoszą wysoką stawką i grają uczciwie, inne stawiają setki dolarów mając parę blotek i blefują, aż się ściany czerwienią. Dość powiedzieć, że przy stawce od 50 do 250 USD w ciągu kilkudziesięciu rozgrywek pula kilkakrotnie przekroczyła 2500 USD, a raz wyniosła 3900 USD. Pechowym graczom na pewno nie ułatwią życia złośliwości, którymi partnerki kwitują każdą przegraną, zakończoną odegraniem np. koszulki. Co gorsza, tekstom towarzyszy chichot. Można także posłuchać innych odgłosów, towarzyszących tasowaniu kart i rozdawaniu.

Co do obrazków... no cóż, postęp postępem, ale używanie tanich skanerów mści się w każdej epoce. Wszystkie dziewczyny są świeże i apetyczne, zachowują też do samego końca jakieś nie odkryte tajemnice, ale niestety! obrazki wyglądają, jakby popstrzyły je muchy. Może to być też skutek użycia błędnego algorytmu kompresji. Zaletą pozostaje natomiast liczba portretów: pięć dziewczyn razy sześć obrazków... mniam, mniam.

PS. Jeśli po raz kolejny "już byłeś w ogródku, witałeś się z gąską" i spalony blef pozbawił cię zwycięstwa, spróbuj pozmieniać numerację plików "karin1.stp" i podobnych. Frustracja mija, jak ręką odjął!

Zgredaktor

STRIP POKER FOR WINDOWS

Raoul Said 1994
Karciana
IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	50%
Ogółem	70%

Gra sprzed ćwierć wieku!

Czy może być jajko starsze od kury? Może być, pod warunkiem, że jest starsze. Czy może być gra sprzed 25 lat, która do dziś zachowuje swoją atrakcyjność? No cóż, być może — może...

Stellar Explorer to gra napisana na początku lat siedemdziesiątych jako Star Trek (!), na komputer PDP-11. Oczywiście w trybie znakowym. Dziś jest dostępna dla Windows. Oczywiście w trybie graficznym.

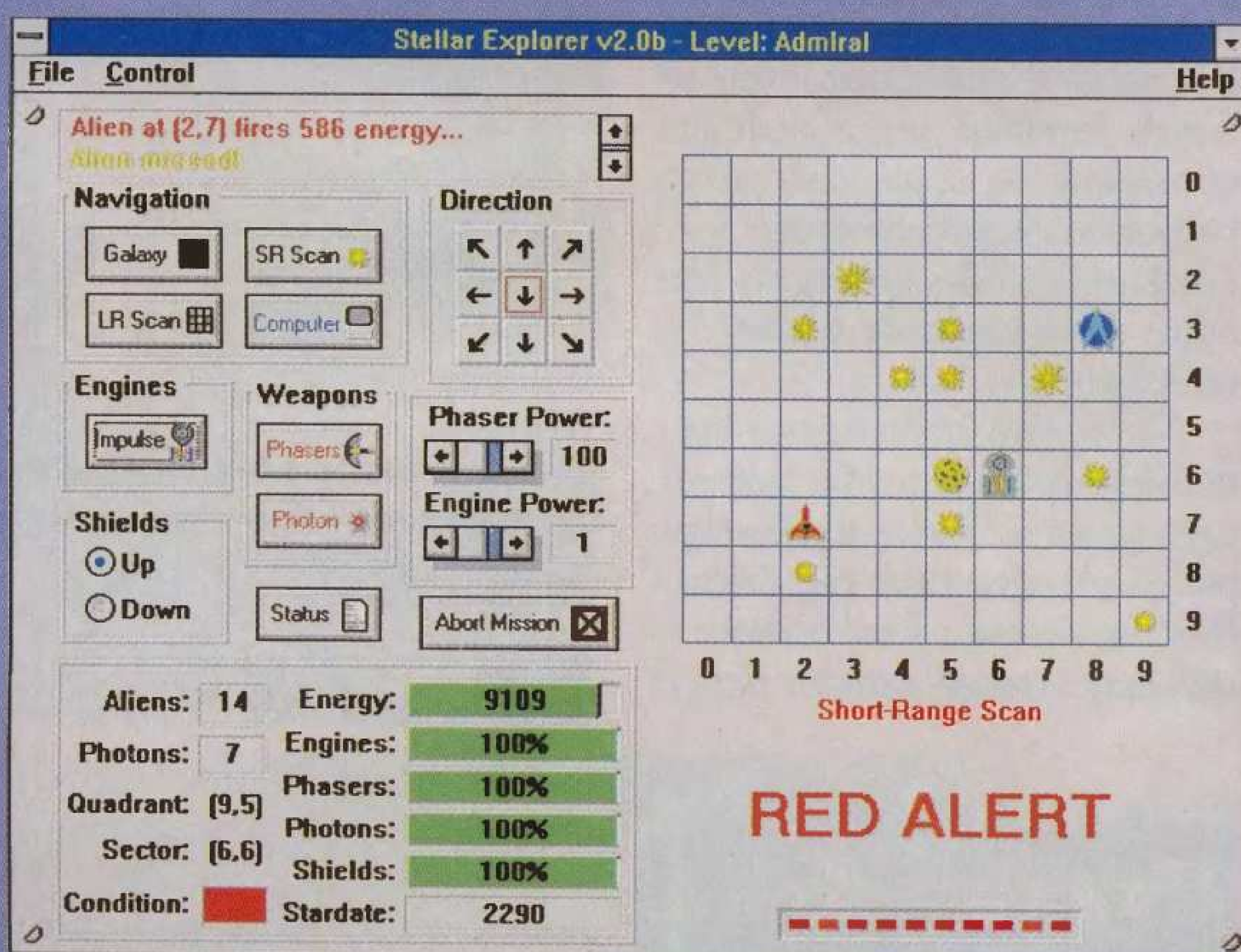
Cel gry jest bardzo prosty: przeszukać galaktykę i rozwalić wszystkich Obcych. I nie dać się zabić, ani też nie pozostać w gwiezdnej pustce bez energii...

Mapa galaktyki przedstawiona jest w formie kwadratu 10x10. Aby się dowiedzieć czy w pobliżu znajduje się Obcy lub nasza baza zaopatrzeniowa, musimy wykonać dalekie rozpoznanie (LR Scan). Po takim rozpoznaniu pojawiają się oznaczenia liczbowe, mówiące o zawartości najbliższych sektorów. Jeśli nikogo tam nie ma — pokazuje się 00. Obecność bazy zaopatrzeniowej to 01. Obecność Obcych oznaczana jest pełnymi dziesiątkami, po jednej dziesiątce na Obcego (np. 10 — jeden Obcy, 20 — 2 Obcych). Jeśli oprócz Obcych w danym sektorze jest baza — do liczby dodaje się jedynkę. Dlaczego stosowane są oznaczenia liczbowe a nie jakieś ikony? Bo w czasach PDP-11 o ikonach nikomu się nie śniło... Autorzy zaś zadbali o to, aby gra była w jakiś sposób podobna do pierwowzoru. I nie jest to takie złe — miła odmiana w stylu retro.

Jeżeli chcemy dokładniej spenetrować aktualny sektor — wciskamy przycisk SR Scan. Jesteśmy wtedy na mapie sektora, o wielkości 10x10 pól, z zaznaczonymi gwiazdami i — czasem — planetami. Na tej mapie toczymy walki z Obcymi, lub też lądujemy w bazie zaopatrzeniowej.

Poruszanie się po obu mapach jest dość żmudne. Najpierw wybieramy myszką kierunek ruchu (zestaw 8 strzałek kierunkowych — Direction). Strzałka w środku pokazuje, jaki kierunek ustawiliśmy. Potem możemy zadeklarować liczbę pól do przejścia (Engine Power). Następnie wciskamy przycisk w ramce Engines, aby wykonać przelot.

Jeśli stwierdzimy obecność Obcych, możemy udać się do zajętego przez nich sektora. Kiedy się tam pojawimy, Obcy zaatakują pierwsi. Mogą nam uszkodzić pole siłowe, a w dalszej kolejności silnik lub wyposażenie statku. Potem my atakujemy lub przenosimy się w inne miejsce (ale wtedy nie możemy strzelać w tej samej turze!). Atakować można albo działkiem — Phasers — przy czym da się ustawić moc ataku w opcji Phaser Power (ale im większa moc, tym szybciej wyczerpuje się energia!), albo torpedą. Trzeba pamiętać, że na drodze strzału nie może się znaleźć gwiazda czy planeta, bo wtedy nie trafimy.





Jeśli będziemy mieli za duże uszkodzenia silnika lub za mało energii — koniec. Gdyby zbytnio uszkodzono nam broń — jesteśmy bezbronni. Pozostaje nam tylko wycofać się poprzez skok nadprzestrzenny (klawisz Computer, opcja Enter Hyperspace). Kosztuje to 2500 jednostek energii. A trzeba mieć ich trochę, aby potem dolecieć do najbliższej stacji zaopatrzeniowej — podróżowanie też kosztuje.

Komputer pokładowy kosztem 1000 jednostek energii może nam zlokalizować najbliższą bazę zaopatrzeniową lub Obcego (koszt: 2000). Będąc w sektorze z bazą możemy zawinąć do niej, w celu uzupełnienia zasobów oraz ewentualnego dokonania napraw.

Gra składa się z: poruszania po galaktyce, atakowania i niszczenia Obcych, zawijania do baz i dokonywania uzupełnień. Niestety, wszystko kosztuje. Każdy ruch, naprawianie zniszczeń, dokowanie w bazie — to naliczenie kolejnych jednostek czasu, tzw. Stardate. Jeśli osiągniemy limit końcowy — czas jest wyczerpany i gra skończona.

Jak dotąd, nie udało mi się zakończyć gry ani na najtrudniejszym, ani najłatwiejszym poziomie. Zawsze brakowało czasu! O ile więc zasady gry są proste, o tyle samo granie wymaga myślenia (planowania) lub ...szczęścia.

Dla miłośników "strategii logicznej" może to być dobre rozwiązanie. Znakomita grafika, miłe efekty dźwiękowe. A jest to gra starsza od większości miłośników komputerowej rozrywki. Mam jednak nadzieję, że nie za stara...

Maciej Warzecha

Stellar Explorer™
v2.0b
© 1993 by TCI Corporation

STELLAR EXPLORER 2.0
TCI 1993
Strategiczna
IBM PC

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	60%
Pomysł	60%
Ogółem	70%

Red Crystal

Siedząc w ciemnej jaskini oddychałem świeżym, chłodnym powietrzem. Tutaj czułem się bezpiecznie. Powietrze na zewnątrz było przesiąknięte dziwnym odorem. Odorem śmierci. Dawniej mieszkałem w Blackmoore. Wtedy ta kraina tętniła życiem. Dawniej... tak, to było dawniej. Dziś krzyki bólu i rozpaczy wznoszą się ponad królestwem. Winę za to ponosi Lexor. To on wezwał armię z ciemności. Armię nie przypominającą żadnej innej. Armię umarłych. W trupim świetle księżyca nowe i stare mogiły otwierały się, by ich mieszkańcy mogli przyłączyć się do Lexora. Nikt nie mógł odpocząć. Umarli wojownicy atakowali niezmordowanie, nie czując bólu. Nie czuli strachu, gdyż stracili wszystko, co miało dla nich jakąś wartość. Żadne z siedmiu królestw nie było w stanie powstrzymać Lexora, kroczącego na czele zwycięskiej armii. Anioł śmierci i cierpienia zbierał swe krwawe żniwo wsród rodu ludzkiego. Mnie on jeszcze nie dosięgnął.

Początkowo walczyłem jak człowiek, kierując się honorem. Widząc dookoła śmierć i zgliszcza powoli traciłem resztki człowieczeństwa i litości. Strach zastępowały inne, nieznane mi dotąd uczucia — gniew i okrucieństwo. Stałem się zaciekły. Rozbijałem w pył chodzące szczątki. Z kości robiłem ozdoby, a czaszek używałem jako pucharów. Pamiętam, jak przedarłem się do zamku podległego siłom ciemności. Spotykając wroga mogłem go przekupić lub zabić. Im głębiej brnąłem w ciemność, tym częściej decydowałem się na to drugie. Wiedziałem, że Armia Umarłych jest zbyt wielka, by mogło ją pokonać kilkoro ludzi. Muszę zabić Lexora. By tego dokonać, trzeba znaleźć jego i Siedem Sekretów Życia, strzeżonych w swych zamkach przez siedmiu generałów — ongiś siedmiu najpotężniejszych tyranów Blackmoore. Te sekrety są kluczem do zniszczenia władcy umarłych.

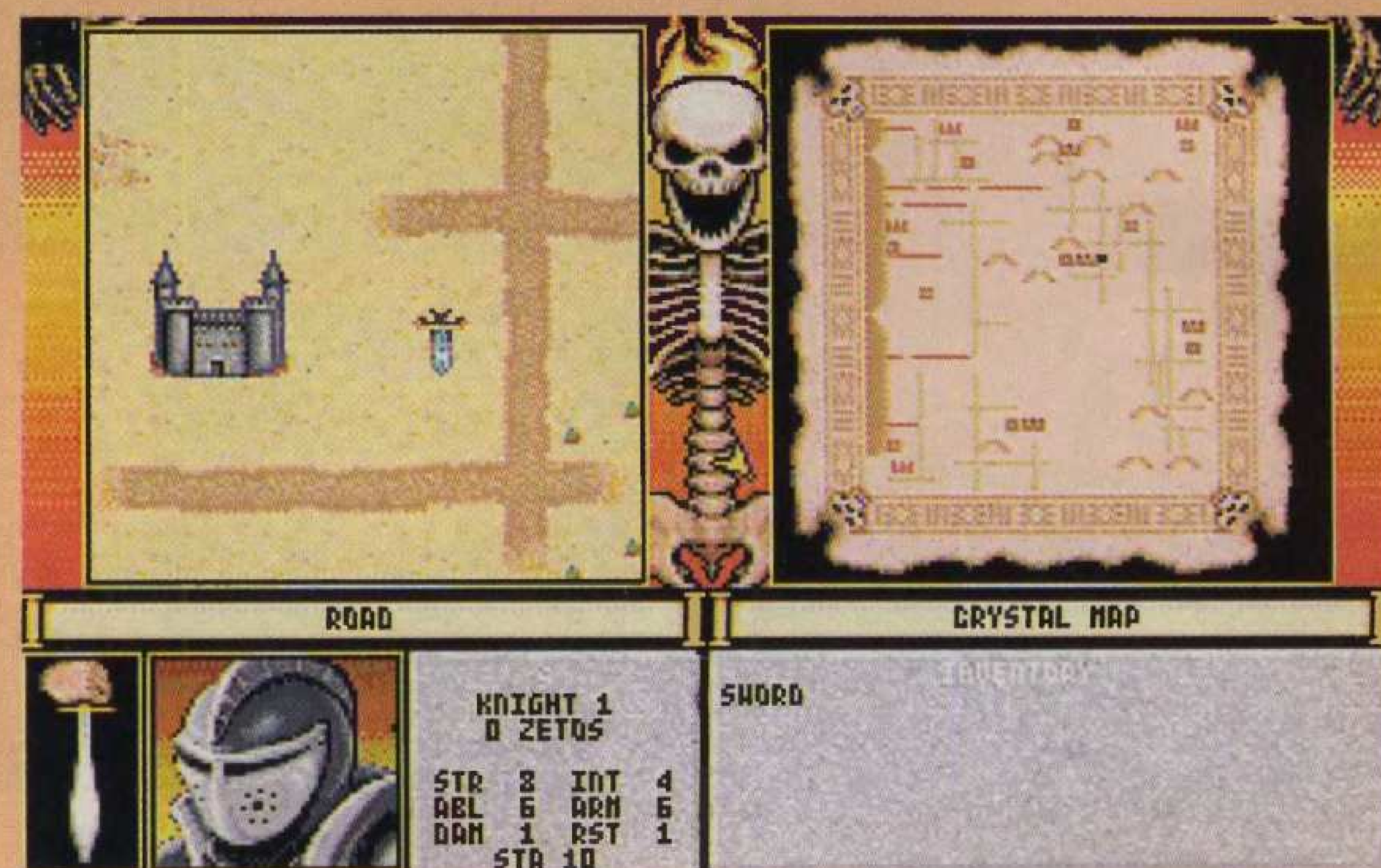
Nie jestem bohaterem. Już nie. Nie robię tego dla honoru czy ojczyzny. Robię to dla siebie. Chcę ujrzeć ład na Ziemi. Pragnę spokoju, lecz by go osiągnąć, muszę zabijać. To



chyba jednak nie jest najlepsze określenie. Czy można zabić kogoś, kto i tak nie żyje?!

Red Crystal to dość przeciętna przygodówka z wieloma elementami gier RPG — system tworzenia bohaterów, system walki, magiczne zwoje, czary, itp. Jest nawet możliwość gry przez modem. Niestety, jedynym elementem łączącym dwa fantastyczne światy w dwóch komputerach są osoby graczy, którzy mogą wymieniać przedmioty, walczyć, ale już nie współdziałać: pokonany przez jednego gracza przeciwnik – w "świecie równoległym" cieszy się znakomitym zdrowiem. Autorzy wykręcają się małą przepustowością łącz — w 1993 r. to po prostu śmiechu warte!

Demo, a właściwie animowaną historię Wojny Czerwonych Kryształów, polecam



wszystkim miłośnikom horrorów. Jest zrobione dokładnie, a animacje są dosyć płynne — zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę, że wymagania gry to szybki XT! Na szczególną uwagę zasługuje scena, w której szkielet wojownika wychodzi z mgły. Grafika gry jest jak zwykle gorsza, lecz w połączeniu z prostymi efektami dźwiękowymi stwarza przyjemny nastrój grozy. Sama rozgrywka jednak ostudza zapał. Mimo iż gra się przyjemnie, wrażenie psuje rozdzielenie gry na wędrówki symbolem miecza po mapie i animowane sekwencje po wejściu do miast lub zamków. Miasta są bardzo rozległe — przypominają otaczającą krainę. Możemy w nich zaopatrzyć się w potrzebne przedmioty, poznać nowe czary itp. Zamki podzielono na kondygnacje, co powoduje znikanie mapy po przejściu na inny poziom. Chodząc po zamku spotykamy różnych przeciwników. System walki z nimi jest nie dopracowany, gdyż wrogowie, nie dość że całkiem ruchliwi, są w dodatku odporni na ciosy. Jedno cięcie mieczem zabiera często 1 punkt z ich sił witalnych, liczących często po 150 punktów. Aby zwyciężyć, trzeba się zdrowo nabiegać dookoła. Jest to zajęcie czasochłonne, katujące ręce i po pewnym czasie prowadzące do rozstroju nerwowego.

Przyjemnie wygląda tło gry podczas poruszania się po mapie (któż nie lubi szkieletów?). Grafika nie ma większych uchybień, co jednak nie czyni jej piękną. Muzyka też nie jest przebojowa, ale nie powoduje bólu uszu. Tę przygodową grę firmy QQP polecam głównie miłośnikom horrorów — niektóre sceny są naprawdę miłe. Oczywiście dla osób, które lubią widok krwi.

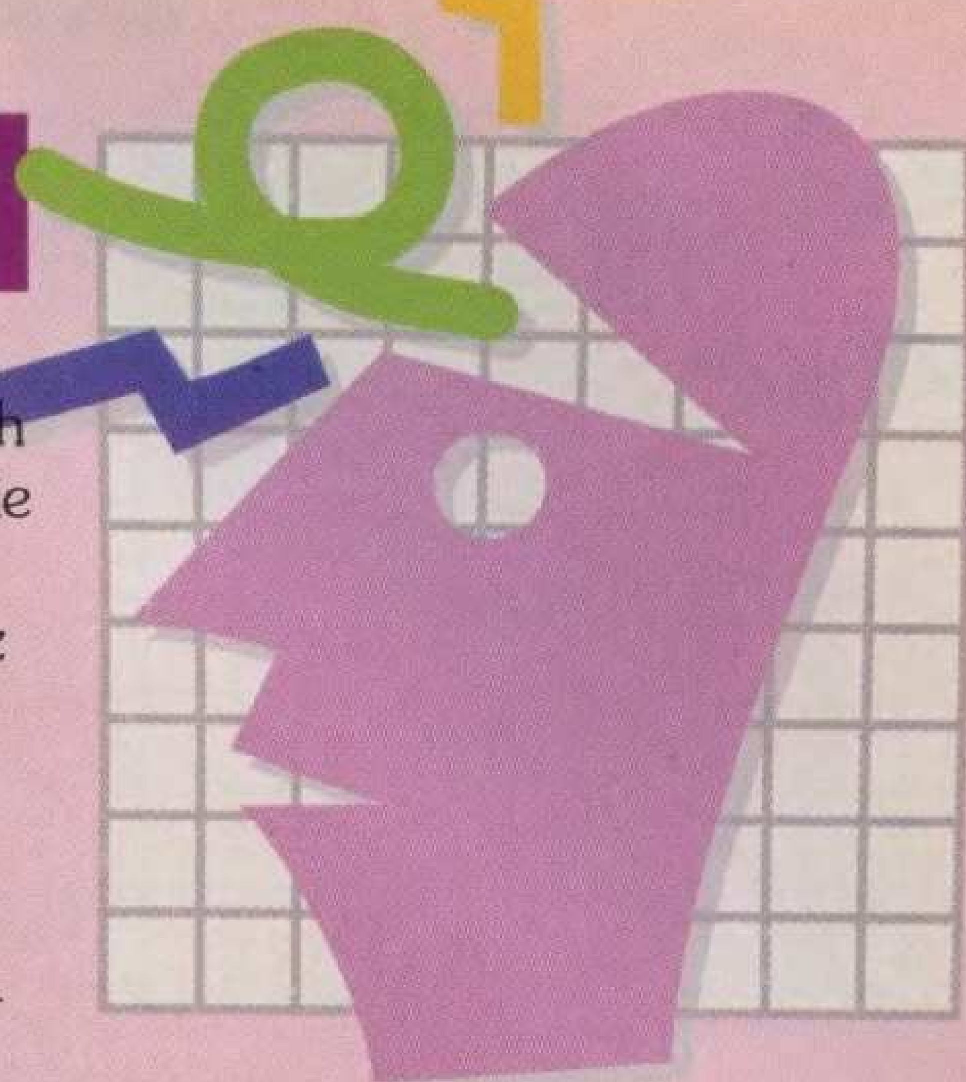
Adam Chys



RED CRYSTAL
QQP 1993
Przygodowa
IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	60%
Grywalność	60%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

PICCOLLO LABIRYNTHO



Hej! Ludzieeeeeeeee... Kupiłem se cederoma! Już mnie nagła cholera brała, bo płytką pokręcić nie mogłem! Co najwyżej palcem w bucie. Teraz to już jestem światowiec. Nie stracham się nie tylko "Siódmego gościa", ale i Windows NT, które kilosków ośmdziesiąt tysiączków mieć przyjemność posiadają (22 dyskietki instalacyjne). Chyba sobie Daytonę sprokuruję, a może Chicago (nie, ono niewiele może). Lepszy będzie Linux, Unix, czy OłeS? Niech żyje cidirom! (Już się umultimedialniłem, więc i wymowę mam tres poliglotes mieżdunarodnyj komandir szmimg-bziung.)

Po tym jakże krótkim (jak na mnie), ale jak zwykle spapranym wstępie, zagłębię się szybciorem w czeluść tytułowego labiryntu. Umieszczono go na wspaniałej, lśniącej płycie kompaktowej, wykonanej z bliżej mi nieznanych tworzyw sztucznych. Krążek wypełniony jest niemal w całości i nie wymaga dodatkowego instalowania na twardym dysku, co przeważnie jest konieczne.

Po uruchomieniu skromnego pliku lab.bat przenosimy się do renderowanego świata 997 nocy, który przy odrobinie szczęścia (jeśli gra się nie wykrzaczy), będzie nas otaczał przez najbliższe parę (?) godzin, dni, tygodni... Świat ten jest zupełnie inny niż codzienny szary bur... naszego życia. Nie zobaczysz tu żadnej skanowanej ludzkiej twarzy — wszystko wokół to artystyczne dzieło rąk ludzkich (sprawnie posługujących się Krzy We Studio). Gra broni się właśnie dzięki doskonałej grafice (i dźwiękowi, o czym potem) — gdyby nie to, pies z kulawą nogą spuściłby zasłonę zapomnienia na to dzieło.



Gra zbudowana jest na zasadzie przechodzenia kolejnych obrazków — zabierania z nich przedmiotów i używania ich, poruszania pewnych ruchomych fragmentów ujęcia, itd. Przejście z jednej scenki do drugiej obwieszczane jest cichym zzz-bzzz odtwarzacza, który pracowicie ładuje kolejne pomieszczenie. Trwa to około 2-3 s na CD-ROM o podwójnej prędkości. Trudno mi ocenić, czy to szybko, czy nie. Jestem jeszcze nieopierzonym posiadaczem kompaktu, ale biorąc pod uwagę moc mojej maszyny — m.in. cache sprzętowo/programowy 2,5 MB — oczekiwałbym lepszych rezultatów. Może jestem zbyt kapryśna?



Inną, tym razem niewątpliwą wadą Labirynthu jest jego krnąbrność wobec kart dźwiękowych. Bardzo nie lubi Ultra Sound (choć zapewne po eksperymentach konfiguracyjnych ugryzłby go) i pała awersją do Sound Blastera 16 (eksperymenty nie pomogły). Muzyka jest wspaniała, ale w momencie odgrywania efektów dźwiękowych, program się zaw

Akcja gry... hm, jak to akcja. Jestem pogodnym facetem, ale się znużyłem. O co tu chodzi (bez epitetów)? Jakem McSon, powinienem wypełnić tę stronę Gamblera kolejną śmieszną/żenującą/ dowcipną/ niesmaczną/ pomysłową/idiotyczną (niepotrz. skreśl.) historyjką o facecie, któremu zaszkodziła gra w bierki, w wyniku czego odgryzł sobie rękę w kolanie i pozostałą częścią zaczął gonić znikającego za wydmą pingwina dwugarbnego, przechowującego pod pancerzem chitynowym zestaw "Zrób mu Włam" z kompletem wytrychów, łomem i pociągiem towarowym do przewozu zsiadłego człeka... Labirynth mnie deko zmulił, więc opowiastki nie będzie, bo jak śpię, to tak chrapię, że myśli zebrać nie mogę. Zastępczo popatrzcie sobie na obrazki.

Jest tak gorąco, że naszego redakcyjnego DX2 trzeba było pozbawić obudowy i obstawić wiatraczkami. Co to ma wspólnego z Labirynthem? Nie mam pojęcia... Wody...

McSon Pżegżał (się)



Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

LABIRYNTH OF TIME
Terra Nova Dev. 1993
Przygodowa
IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	100%
Grywalność	90%
Pomysł	80%
Ogółem	95%

LISTA PRZEBOJÓW DLA ŁAMIDŻOJÓW

Amiga

1. (2)	The Settlers	strategiczna	18,5%
2. (4)	Syndicate	strzelanina strategiczna	16,8%
3. (3)	Frontier	symulacyjno—handlowa	13,5%
4. (1)	Cannon Fodder	strzelanina	13,0%
5.	Dune II	strategiczna	10,8%
6.	TFX	symulator lotu	7,6%
7. (9)	Legends of Valour	przygodowa	5,9%
8.	Perihelion	przygodowa	4,9%
9.	UFO	strategiczna	4,3%
10. (7)	Civilization	strategiczna	3,8%

Atari ST

1. (1)	Frontier	symulator kosmiczny	23,4%
2. (10)	Civilization	strategiczna	17,1%
3. (6)	Cannon Fodder	strzelanina	12,0%
4.	Ishar	przygodowa	9,5%
5.	Dogfight	symulator lotu	8,2%
6. (4)	Body Blows	zręcznościowa	7,6%
7. (9)	Sensible Soccer 92/93	sportowa	7,0%
8. (5)	Lemmings II	logiczno—zręcznościowa	5,7%
9.	D-Day	strategiczna	5,1%
10.	The Patrician	handlowa	4,4%

IBM PC

1. (2)	Doom	strzelanina	18,3%
2.	Master of Orion	strategiczna	15,0%
3. (1)	SimCity 2000	strategiczna	12,9%
4. (10)	Syndicate	strzelanina strategiczna	11,8%
5. (9)	Mortal Kombat	karate	9,7%
6. (3)	Civilization	strategiczna	9,2%
7. (7)	Privateer	symulacyjno—przygodowa	7,6%
8.	Fury of the Furries	zręcznościowa	7,0%
9. (8)	Cannon Fodder	zręcznościowa	4,9%
10. (5)	X-Wing	symulator kosmiczny	3,5%

Podczas, gdy Wy czytacie sobie sierpniowe wydanie Listy, ja już wiem — apel pomógł. Z listonosiej torby wysypało się nareszcie trochę Waszych głosów. Cieszy mnie to niezmiernie, zwłaszcza że tak naprawdę jest to Wasza inicjatywa, a nie reakcja na moje gorzkie żale — w chwili, gdy lipcowy Gambler pojawił się w kioskach, ja kończyłem właśnie szykować Listę sierpniową. Mam nadzieję, że posucha w czerwcu była po prostu skutkiem ciężkiej pracy pod koniec roku szkolnego. W każdym razie — jedziemy dalej.

Z zadowoleniem odnotowuję pojawienie się pierwszych głosów na polską grę — Imperium Galactica dostało ich cztery. Oby tak dalej. A co do reszty Listy — jak widać, amiganci są najwierniejsi swym ideałom, cztery pierwsze gry sprzed miesiąca zamieniły się tylko miejscami. Zniknięcie Mortal Kombat jest pewnie zasługą niebios — komu chciałoby się lać w taki upał, nie mając na wyposażeniu wentylatorka. Poza tym daje się zauważyć postępujące ujednolicenie tytułów na wszystkich trzech listach. I to do tego stopnia, że np. amigowcy głosują na UFO, choć nie wydano jeszcze jego wersji na Amigę! Microprose zapowiada ją od dwóch miesięcy — jest już nawet demo... No cóż, dobre gry są po prostu dobre, zwłaszcza gdy nie stwarza im się konkurencji. A przecież lato to od dawna "sezon ogórkowy" dla producentów gier.

N A D E S Ł A N O

W tej rubryce będziemy publikować krótkie informacje o grach, które nasza redakcja otrzymała ostatnio od ich producentów lub dystrybutorów. Notki zawierają nazwę gry, nazwę jej producenta, kilka zdań o samej grze i ewentualne ciekawostki (bez prób oceny) oraz adres firmy, od której otrzymaliśmy produkt. (ws)

Fliper



Polskie wydanie gry Epic Pinball – symulacji tytułowego flipera z ośmioma różnymi stołami – trafia do rąk graczy dzięki firmie Xland. Dodajmy, że wersja angielska w ocenie brytyjskiego magazynu PC Format otrzymała ocenę 94% i znaczek Gold Award. Spolszczenia dokonano gruntownie, użytkownik otrzymuje też estetyczną instrukcję obsługi zakończoną słowniczkiem –przydatnym, gdyż mimo zmiany komentarzy, angielskie napisy na samych stołach zostały zachowane.

Producent: **Epic Megagames**
Dystrybutor: **Xland Computer Games**,
skr. poczt. 57, 31-557 Kraków 49

Family Fun Pack



Jest to wydany przez firmę Sierra On-Line pakiet trzech gier, które niegdyś okupowały górne partie list przebojów – a przynajmniej dwie z nich. W jego skład wchodzą Gobliiins – pierwsza część trylogii (jak dotąd) o przygodach szalonych goblinów, Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood – znana i podziwiana gra przygodowa oraz zestaw klasycznych gier planszowych. W ramach tej sprzedaży wiązanej otrzymujemy jeszcze darmowy wygaszacz ekranu – film rysunkowy o perypetiach rozbitka na bezludnej wyspie (Screen Antics – Adventures of Johnny Castaway).

Producent: **Sierra On-Line**

Heirs to the Throne

Gra strategiczna firmy Quantum Quality Products (QQP), pierwotnie wydana na Amigę, w 1993 r. także na PC. Pomimo prostej grafiki gra może być cennym nabytkiem dla zapalonych strategów. Stopień trudności i komplikacji daje się w dużym zakresie regulować, dzięki czemu początkujący gracze nie zniechęcą się tak szybko, a doświadczeni znajdą wyzwanie dla siebie. Warto zwrócić uwagę na niskie wymagania – AT, VGA, 2,5 MB na twardym i 640 kB pamięci. (ws)



Producent: **QQP**

LOTERIA

Wygraj PC/486 lub Amigę!

Przez pół roku poczynając od sierpnia, co miesiąc rozlosowujemy jeden komputer PC 486* lub Amiga** (do wyboru) wśród prenumeratorów "Gamblera", "Magazynu AMIGA" i "Młodego Technika".***

Pierwsze losowanie komputera zostało przeprowadzone 1 sierpnia, następne będzie 1 września, 1 października itd - sześć razy, z listy będącej połączeniem list prenumeratorów wymienionych pism.



Jeśli jesteś prenumeratorem jednego pisma - możesz wygrać sześć komputerów.

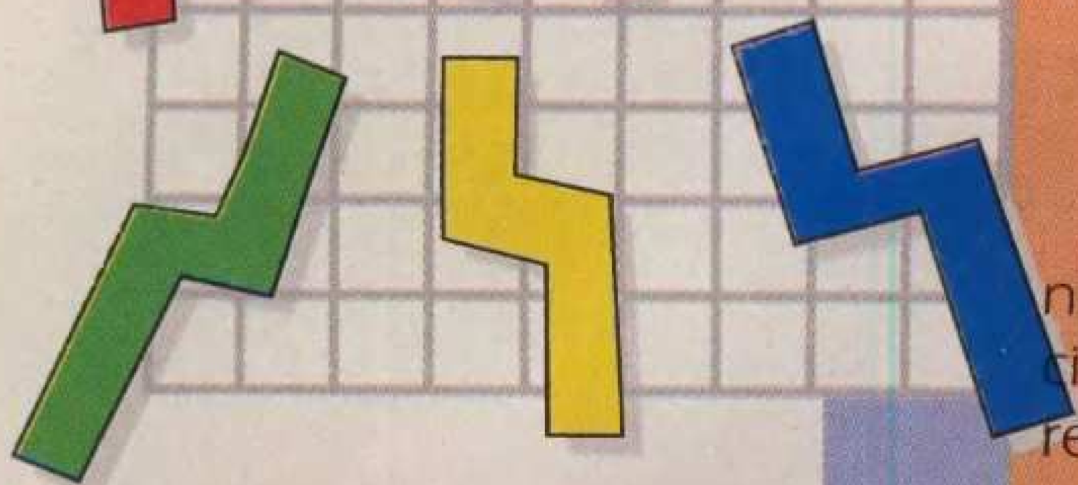
Jeśli jesteś prenumeratorem dwu pism - możesz wygrać... też sześć komputerów, ale Twoje szanse są dwukrotnie wyższe (nazwisko dwa razy pojawia się na liście do losowania).

Jeśli jesteś prenumeratorem wszystkich trzech pism - masz trzykrotnie większą szansę wygrania sześciu komputerów.

Jeśli nie jesteś prenumeratorem ani jednego z nich... - przemyśl to sobie!

* komputer ADAX Advanced ML 4 SX-25 stanowiący nagrodę przygotowała firma JTT Computer Sp z o o 50-950 Wrocław 2 skr poczt 863 ul Braci Gierymskich 156 tel (071) 370 01 fax (071) 44 66 89 producent komputerów ADAX oraz dystrybutor podzespołów urządzeń peryferyjnych akcesoriów do komputerów PC i domowych

** w zależności od podaży będzie to Amiga 4000 w konfiguracji podstawowej lub Amiga 1200 rozbudowana m in o twardy dysk;
*** losowaniem zostaną objęte jedynie osoby posiadające prenumeratę Wydawnictwa LUPUS (dokonały wpłaty na konto Wydawnictwa);



NEWS KRONIKA TOWARZYSKA

Pizza dla pirata

Policja włoska prowadzi ostatnio szeroko zakrojoną akcję przeciwko rodzimym piratom softwarewym. Zmasowane uderzenie „carabinieri" pozbawiło włoskich giełdziarzy kilkudziesięciu dyskietek z nielegalnymi kopiami oprogramowania i stu komputerów z modemami. Przeciwko dwu osobom wszczęto postępowanie karne. Miejmy nadzieję, że nie przerobią ich na spaghetti.

Po Polsce — Chiny

Naciski USA (skąd my to znamy...) spowodowały, że rząd chiński zabrał się ostro do przygotowywania własnej ustawy o prawie autorskim. W Chinach ponoć piractwo szerzy się potwornie (skąd my to znamy...), w związku z czym młodych Chińczyków trzeba szybko pozbawić możliwości nielegalnego kopiowania dzieł Mao-Ze-Donga w wersji multimedialnej na dwustu sześćdziesięciu dyskietkach z masy ryżowej. Za piractwo w Chinach mają grozić kary typu obcięcia stacji dyskietek powyżej łokcia lub powieszenia dysku twardego tak wysoko, żeby nikt nie mógł dosięgnąć.

Ajatollah czuwa

Aktualnie sprawujący władzę ajatollah Iranu wydał prawo, w myśl którego oglądającym satelitarną TV grozi klątwa (po ichniemu — „fatwa"). W związku z tym Gambler nie miałby szans z Telezgadulą w Iranie, a jest nawet możliwe, że ajatollah niedługo wyda zakaz rozpowszechniania Gamblera na terenie swego kraju. Szkoda. Tracimy chłonny rynek...

Gry po kablu

Znana z produkcji konsol do gier firma Sega zamierza w najbliższym czasie wprowadzić usługę polegającą na rozprowadzaniu gier wideo siecią TV kablowej. W pierwszej kolejności, za 29 baksów miesięcznie, będą mogli pograć Amerykanie, natomiast później Japończycy. Do nas dojdzie to zapewne za jakieś czterysta lat. Ale... lepiej późno niż wcale. (in)

SKŁAD ZŁOMU (HARDWARE)

Myszka dla (obs)rajdowca

Firma Micro Marketing wprowadziła do sprzedaży (za jedyne 75 baksów, a więc relatywnie tanio) myszkę do PC w kształcie samochodu sportowego. Do gryzonia dołączono software, umożliwiający zamianę kursora na ekranie na kilka różnych modeli samochodów. Genialne. In Nowator ma jednak inny pomysł — jednoguzikową (dlaczego — domyślcie się sami) myszkę w kształcie piersi damskiej, z odpowiednio dobranego miękkiego tworzywa. Jakby ktoś szukał wzorca, to chętnie kilka wskażę (telefony, adresy i inne szczegóły — od 23.30 do 23.31 pod numerem 0 01 800-CYCEK). (in)

Wielowarstwowe kuńpakty

Błękitny gigant (nie wiem, czy znacie pojęcie blue notes, ale zapewne zdajecie sobie sprawę, że blue w slangu znaczy smutny) — IBM opracował nową technologię zapisu optycznego na specjalnych dyskach wielowarstwowych. Tak spreparowany CD-ROM może pomieścić nie 650 MB, a do 6,5 GB danych, czyli dziesięć razy więcej niż normalny. O rany! Pomyślcie sobie, co to będzie za Comanche na takim CD-ROM! Przecież tam się zmieści prawdziwy helikopter! (in)

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

Wirtualne morderstwo

W dystrybucji firmy MultiPro (sklep w Warszawie, ul. Pereca 2) znajdują się m. in. CD-ROM z grami firmy Creative Multimedia (nie mylić z Creative Labs!) z serii Virtual Murder. Na każdej (są trzy) płytce z tej serii mieści się historia jednej zbrodni, z digitalizowanymi obrazkami, sekwencjami wideo, itd. itp. Grający wciela się oczywiście w detektywa (no, nie daj Boże żeby w ofiarę...) mającego na podstawie początkowo szczątkowych danych wykryć sprawcę w ciągu sześciu godzin. Zadanie nie jest łatwe, ale trzeba przyznać, że pomysł — doskonały. Lepsze to od najlepszego komiksu o kapitanie Żbiku, czy powieści Jerzego Edigeya. Gry wymagają napędu CD-ROM, spełniającego warunki standardu MPC1, Windows 3.1 z rozszerzeniem multimedialnym i VGA minimum 800x600 w 256 kolorach. Cena — poniżej 1 mln (wciąż maleje). (in)



Rzezi ciąg dalszy

Na koniec wakacji, a najbardziej prawdopodobnie na listopad, zapowiadana jest kontynuacja osiągającego bardzo wysokie notowania — Cannon Foddera. Jak na razie nie podano bliższych szczegółów, ale z całą pewnością można się w nim spodziewać wielu nowych poziomów i misji, kilku dodatkowych rodzajów pojazdów oraz całych setek przeciwników, których ciała utworzą malownicze stosy. (rs)

Piłka kopana

Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej zaprzątnęły ostatnio uwagę wielu producentów gier. Trzeba jednak przyznać, że tak naprawdę to niewiele uległo zmianie od pojawienia się legendarnego Kick Off-a. Przełomem może być dopiero gra Real World Football, która ukaże się pod szyldem Infogrames na Amigę 1200, CD32 i PC. Czym ten program będzie się różnić od pozostałych? Tym, że cały mecz będzie obserwowany nie poprzez widok z góry czy z boku, lecz z punktu widzenia poszczególnych zawodników. (rs)

Festyniarstwo

Pamiętacie jeszcze ten bardzo stary film Stevena Spielberga o



wdzięcznej nazwie Jurassic Park? A gierkę Dinopark Tycoon też pamiętacie? Firma Bullfrog, znana w Polsce przede wszystkim jako producent Syndicate, dorzuca kolejny kamyczek do kolekcji rozmaitych „Parków" — jest nim Theme Park, rzecz o wesołym miasteczku. Karuzele, domy strachów, kolejki górskie i pieniążki..., czyli wszystko w porządku. Z niecierpliwością czekamy na „Władcę Parków", czyli Parkinga. (McS)

Kręgle made in Team 17

Jeszcze na dobre nie „ostygł" Arcade Pool, a już znana firma Team 17 zapowiada kolejną grę tego typu. Tym razem w Kingpinie będziemy mogli zabawić się w kręgielni. Możliwość gry w sześć osób, renderowane animacje, pełny automatyczny scrolling ekranu i mnóstwo innych pomysłów mają gwarantować wspaniałą zabawę. Gra ma ukazać się w okolicach sierpnia w wersji na standardowe Amigi i CD32. (rs)

Multimedialny Simon The Sorcerer

Na ukończeniu jest już wersja kompaktowa dość popularnej



przygodówki Simon The Sorcerer. Podstawowa różnica między tą wersją, a sprzedawaną na dyskietkach — to zastąpienie wszystkich tekstów samplami. Swoich głosów użyczyli bardzo znani brytyjscy aktorzy, występujący w programach satyrycznych „Spitting Image" i „Red Dwarf". Nawiasem mówiąc, są już prowadzone zaawansowane prace nad kolejną częścią tej gry, jednak na jej ukazanie się będziemy musieli jeszcze trochę poczekać. (rs)

Valhalla and The Lords of Infinity

Ta gra jest reklamowana jako „speech adventure". Tak jak w Simonie, na szeroką skalę zastosowano tu zdigitalizowaną mowę ludzką. Postać, którą sterujemy będzie opisywać nam co widzi, a także mówić, co myśli na temat naszych poczynań. Ciekawostką jest fakt, że z siedmiu dyskietek, które zajmuje gra — pięć zawiera sample. (rs)

Pecet osiedlony

Po długich i ciężkich męczarniach niemiecka firma Blue Byte



stworzyła wreszcie wersję Settlers na poczciwy złom. Od oryginału różni się przede wszystkim grafiką — 640x480, 256 kolorów. Jeśli ktoś nie wie, czym jest gra, którą amigowcy kłuli pececiarzy w oczy przez ostatnie kilka miesięcy, przypominam — to strategia w dość dziecinnej oprawie (po polach szlajają się ludziki z pługami, drwale rąbią drewno i taszczą je do tartaku, itp). Mimo cukierkowej i infantylnej grafiki, całość jest w stanie zabić klina nawet dość doświadczonym graczom. Szczegóły znajdziecie w Gamblerze 3/94 na stronie 12. (ws)

„Czuły" golf

Zapowiada się, że na jesieni wejdzie na rynek kolejny przebój firmowany przez Sensible Software. Tym razem będziemy mogli wcielić się w golfiarzy. Sporo z tak zwanego engine zapożyczono z Cannon Fodder. Możliwość uczestniczenia w kilku światowych turniejach, indywidualne cechy każdego gracza i całe tony zabawnych niespodzianek gwarantują wspaniałą rozrywkę. Według przybliżonych prognoz Sensible Golf ukaże się w listopadzie na Amigi i PC. (rs)

Ruff'N'Ready

Firma Renegade, słynąca z gier zręcznościowych, zapowiada na lipiec wprowadzenie kolejnej pozycji tego typu. Ruff'N'Ready wyróżnia się jednak kilkoma rzeczami spośród innych programów tej klasy. Po pierwsze, obszernością terenu akcji — cztery światy, a w każdym cztery ogromne poziomy. Po drugie, perfekcyjnie dopracowaną grafiką. W wersji na CD32 dochodzi jeszcze jedna atrakcja — zastosowanie Dolby Surround Sound dającego złudzenie trójwymiarowości dźwięku, przy korzystaniu z Pro-Logic System (takie rozwiązanie jest stosowane w nowoczesnych kinach). (rs)

Sierra in Space

Sierra On Line dołączyła ostatnio do długiej listy producentów gier strategicznych. Alien Legacy, czyli Dziedzictwo Obcych — to najnowsza gra tej firmy, przenosząca gracza w daleki, nieprzyjazny Kosmos. Na szczęście nie samotnie, lecz na czele wielkiej ekspedycji kolonizacyjnej — 2000



ludzi oraz statek Calypso, przenoszący na swym pokładzie roboty, sondy międzyplanetarne, ciężki sprzęt i wszystko, co może przydać się podczas zasiedlania obcych światów. Gra zaczyna się w momencie założenia pierwszej kolonii na ziemiopodobnej planecie Gai. Całość wygląda trochę jak modne ostatnio (Reunion) skrzyżowanie Diuny II, Master of Orion, Cywilizacji i czego tam jeszcze... (ws)

NEWS

Kreskówkowe wyścigi

Grandslam wyda wkrótce zabawne wyścigi samochodowe, w których postacie, rodem z kreskówek, będą się ścigać w dość niezwykłych sceneriach takich jak: nawiedzony las, świat przyszłości, czy biegun północny. Szczególnie atrakcyjnie zapowiada się gra na dwie osoby, a to za sprawą możliwości stawiania na drodze rywala różnych przeszkód i stosowania najbardziej nieprawdopodobnych broni. Dodatkowe atrakcje to kilkanaście tricków muzycznych oraz szybka i ładna grafika. Gra Bump'N'Bum ukaże się w kilku wersjach na wszystkie modele Amigi, w tym i na CD32. (rs)

Wektory, wektory

Walki z Kosmitami zarówno w Kosmosie, jak i na powierzchni planet, są tematem nowego symulatora, przygotowywanego przez grupę Croteam. Bardzo szybka grafika wektorowa, animowane eksplozje i mnóstwo efektów dźwiękowych mają sprawić, że gra ta wciągnie nas na długie tygodnie. (rs)

Zool 2 na PC

Po Mortal Kombat, Cannon Fodder i innych amigowskich hitach także Zool — bardzo kolorowa zręcznościówka firmy Gremlin — doczekał się adaptacji na "poważny" komputer i to od razu w nowej wersji. Ciekawe, czy zdobędzie na rynku PC tak mocną pozycję, jaką wywalczył sobie na amigowym? (ws)

TELE-ZGA-DULA

Letnie rozprężenie, wakacje i urlopy nie sprzyjają ślęczeniu przed telewizorem i gorączkowemu przerzucaniu satelitarnych kanałów. Nie dotyczny to zapewne ścisłej czołówki liderów "Telezgaduli", którzy wyciskają każdy możliwy punkcik w kolejnych rundach. Jednak wśród odpowiedzi do numeru 6/94 odnalazłem zaledwie 3 kompletne prawidłowe zestawy. Nastąpiły więc spore przetasowania, choć pierwsza dwójka trzyma się mocno (ponownie komplet punktów). Na czwarte miejsce natomiast — dzięki kompletowi punktów w tej rundzie — awansowała jedyna wśród graczy para (czyli mikst), Barbara i Andrzej Mali. I właśnie spośród tej trójki (a de facto — czwórki) program losujący wybrał szczęśliwca, który zainkasuje w tym miesiącu nagrodę. Jest nim Tymoteusz Majewski z Lubina — jak na razie jedyny bezbłędny gracz "Telezgaduli".

Najwięcej kłopotów sprawiło pytanie nr 1. Zapewne muzyka Oldfielda jest bardziej znana niż jego fizjonomia. Sporo pomyłek było też w odpowiedziach na pytanie nr 4, gdzie często podawano: wyścig dookoła Włoch. A przecież tylko w Hiszpanii na mecie każdego etapu witał kolarzy napis "Aquila". Zadziwiająco dużo osób rozpoznało Y. Menuhina i prawidłowo odgadło wypadek A. Senny, pomimo bardzo nieczytelnego obrazka.

Sporo emocji wśród niektórych graczy wzbudza prezentowana lista liderów. Krytycy wytykają błędy i niekonsekwencje w naliczaniu punktów. Zapewniam jednak, że wszystko jest pod kontrolą. Aby wyjaśnić zagadkę "przeskakiwania" zawodników o większą liczbę punktów niż jest w jednej rundzie, należy zrozumieć, że napływające z odpowiedziami listy nie zawsze mieszczą się w terminach zamykania i oddawania do druku Gamblera. Stąd może się zdarzyć, że zawodnik w danym miesiącu ma zliczane punkty z dwóch rund, bo jego odpowiedzi z poprzedniego miesiąca nie zdążyły na czas wskoczyć do redakcyjnego wora.

Przypominam, że odpowiedzi na pytania z bieżącego numeru, podobnie jak — wyjątkowo — z numeru lipcowego, można nadsyłać do 5 września br. W następnym numerze nie będzie zatem lipcowych odpowiedzi i listy liderów. Wszystko zostanie wygładzone w numerze 10/94.

Odpowiedzi z nr 6/94:

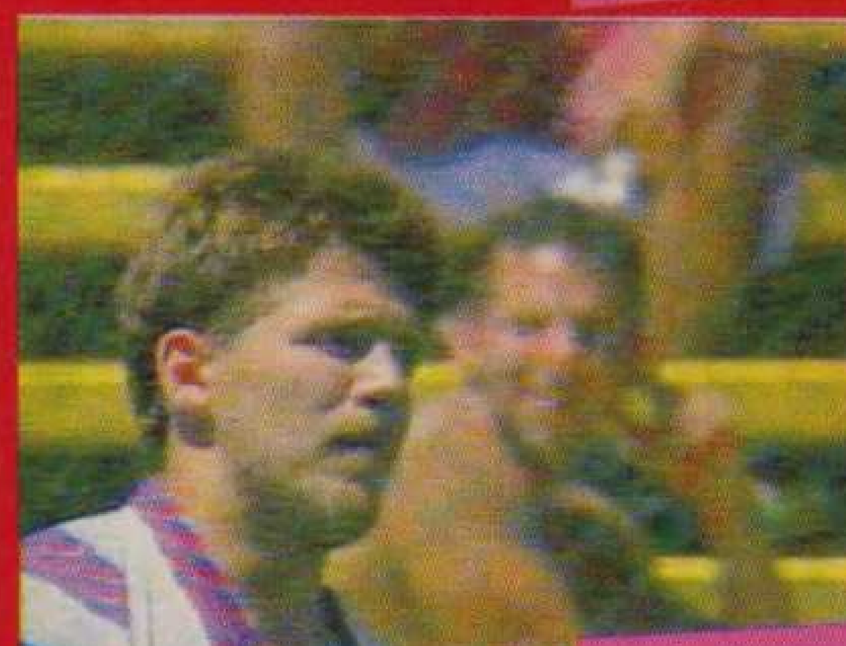
1. Mike Oldfield.
2. Yehudi Menuhin, dyrygent, skrzypek.
3. Ayrton Senna, Imola, San Marino.
4. Vuelta a Espana.
5. Franz Beckenbauer. Trenowana przez niego drużyna Bayern Monachium zdobyła właśnie mistrzostwo Niemiec w sezonie 1993/94.
6. Demi Moore i Whoopi Goldberg (partnerowały Patrickowi Swayze w filmie "Uwierz w ducha").
7. "Mała Syrenka", Arielka.

GAMBLER 8/94 KUPON TELE

Pytania do nr 8/94:



1. Proszę podać imię i nazwisko tej pani oraz jakim przydomkiem (przezwiskiem) ją obdarzono? (2 pkt)



2. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko)? Czym, jak dotąd niepowtarzalnym, wsławił się ten gość? (2 pkt)



3. Proszę podać imię i nazwisko tego dżentelmena oraz funkcję, którą pełni. (2 pkt)



4. Co to za dziewczyna (proszę podać jej imię i nazwisko)? (1 pkt)



5. Z jakiego filmu pochodzi ta scena i kto grał w nim główną rolę? (2 pkt)



6. Proszę podać dokładną datę (dzień, miesiąc i rok) uwidocznionej na zdjęciu imprezy. Z jakiej okazji odbyła się ta "balanga"? (2 pkt)



7. Proszę podać imię i nazwisko aktorki, grającej tę zaskoczoną dziewczynę. (1 pkt)

WYNIKI TELEZGADULI PO 7 RUNDACH

Lp.	Nazwisko	Imię	Miasto	pkt.
1	Majewski	Tymoteusz	Lubin	85
2	Kubik	Michał	Łódź	84
3	Kliber	Piotr	Jasienica	81
4	Mali	Barbara	Kraków	80
5	Roguski	Artur	Chełm	79
6	Rogowski	Radosław	Rzezawa	76
7	Kurpios	Jarosław	Proszowice	73,5
8	Baszak	Jarosław	Głogów	73
9	Maćkowski	Mateusz	Leszno	72,5
10	Zakrzewski	Andrzej	Białystok	72,5
11	Basiński	Krzysztof	Oława	72
12	Kunysz	Maciej	Nowa Sól	72
13	Rączka	Maciej	Radzyń Podlaski	72
14	Jodyński	Sławomir	Elbląg	71,5
15	Strzeszewski	Lesław	Mielec	71,5
16	Bajorek	Krzysztof	Knurów 3	71
17	Krótki	Piotr	Koszalin	71
18	Brzeski	Grzegorz	Gdynia	70
19	Kiejdo	Radosław	Elbląg	68,5
20	Pietnoczko	Patryk	Giżycko	68,5
21	Góra	Robert	Świdnica	67,5
22	Bartosik	Grzegorz	Lublin	67
23	Naściszewski	Rafał	Dąbrowa Górnicza	66,5
24	Kowalczyk	Dariusz	Gliwice	66
25	Kwidziński	Sebastian	Bolszewo	66
26	Chilicki	Radosław	Sztabin	65,5
27	Grudzień	Jacek	Międzyrzec Podlaski	65,5
28	Kieryś	Krzysztof	Świdnica	64,5
29	Czajor	Marek	Kraków	64
30	Łaptaszyński	Marek	Łódź	64
31	Kiełkowski	Marek	Katowice	63,5
32	Mikulski	Piotr	Dąbrowa Górnicza	63,5
33	Zienkiewicz	Marek	Warszawa	*63
34	Farenholc	Norbert	Krasnystaw	62,5
35	Szwajda	Piotr	Głogów	62
36	Wyszyński	Artur	Elbląg	62
37	Matuszkiewicz	Marcin	Gorzów Wielkopolski	60,5
38	Witkowski	Marcin	Poznań	60,5
39	Rubin	Sławomir	Legionowo	60
40	Mołczan	Robert	Sanok	59
41	Mazur	Sebastian	Ustka	58
42	Grodzki	Jakub	Łódź	57
43	Kuniewski	Mariusz	Łódź	57
44	Szyk	Michał	Dęblin	57
45	Weżgowiec	Marek	Częstochowa	56
46	Buczkowski	Piotr	Kraśnik	54,5
47	Bujak	Sebastian	Gorzów Wielkopolski	54,5
48	Chyła	Krzysztof	Wejherowo	54,5
49	Modrzejewski	Mariusz	Kędzierzyn-Koźle	51
50	Soból	Bartosz	Myślenice	50
51	Babula	Lech	Bielsk Podlaski	49,5
52	Skrzypiec	Michał	Dęblin	46,5
53	Czyż	Przemysław	Bielsko-Biała	44
54	Benke	Piotr	Gdynia	41,5
55	Kiruto	Zbigniew	Bydgoszcz	41,5
56	Adamaszek	Wojciech	Mysłowice	41
57	Bardziejewski	Tomasz	Przeźmierowo	39,5
58	Grasela	Piotr	Jasło	39,5
59	Pawlewicz	Krzysztof	Bydgoszcz	39,5
60	Ozimek	Krzysztof	Chorzów	39
61	Żywicki	Mariusz	Olsztyn	38
62	Tęczar	Sławomir	Brzeg	36,5
63	Kobrus	Stanisław	Syrynia	35,5
64	Bednarczyk	Artur	Nowa Ruda	34,5
65	Bomba	Robert	Będzin	34
66	Rzóska	Dawid	Bydgoszcz	33,5
67	Bajorek	Robert	Knurów 3	33
68	Ciechacki	Robert	Elbląg	33
69	Kostrowicki	Maurycy	Prudnik	32
70	Kozyrski	Damian	Krasnystaw	32
71	Smajdor	Michał	Nowy Sącz	32
72	Zieliński	Marcin	Ciechocinek	32
73	Buczek	Witold	Skarżysko-Kamienna	31,5
74	Myrchel	Mariusz	Jawor	31,5
75	Balec	Andrzej	Olkusz	31
76	Malczewski	Jan	Puławy	31
77	Stępień	Michał	Sosnowiec	31
78	Glogowski	Łukasz	Wadowice	30,5
79	Maj	Mirosław	Gliwice	30
80	Banaszak	Szymon	Zielona Góra	29,5
81	Gierczak	Paweł	Bolesławiec Śl.	29,5
82	Zdeb	Roman	Mirosławiec	29,5
83	Kiczak	Władysław	Dęblin	29
84	Piękny	Waldemar	Nowogard	29
85	Blankenstein	Marek	Częstochowa	28,5
86	Kolano	Szymon	Piekary Śląskie	28,5
87	Kopiec	Jacek	Łaziska Górne	28,5
88	Kieljan	Damian	Lubin	28
89	Rafałowski	Marcin	Gubin	27,5
90	Suchoń	Wacław	Bielsko-Biała	27
91	Mozgawa	Andrzej	Dęblin	26,5
92	Rozej	Grzegorz	Kraków	26,5
93	Śliwiak	Tomasz	Ustrzyki Dolne	26,5
94	Witkowicz	Robert	Janów Lubelski	26,5
95	Matusiak	Krzysztof	Kalisz	26
96	Rybicki	Rafał	Police	26
97	Głąbek	Andrzej	Goleszów	24,5
98	Pyra	Daniel	Myślibórz	24,5
99	Burczyk	Maciej	Gdynia	24
100	Kałuża	Robert	Łódź	23,5
101	Wywioł	Rafał	Katowice	23,5
102	Chudaś	Michał	Kalisz	22,5
103	Pozzi	Tomasz	Bytom	22,5
104	Kochański	Piotr	Warszawa	22
105	Napora	Piotr	Wrocław	22
106	Oramus	Paweł	Kraków	22
107	Jodłowski	Piotr	Dębica	21,5
108	Porawski	Marek	Lubań Śląski	21
109	Trejtowicz	Marcin	Bydgoszcz	21
110	Sarnowski	Michał	Płock	20,5
111	Bogdan	Łukasz	Elbląg	20
112	Knapik	Lechosław	Sosnowiec	20
113	Pezdek	Robert	Zabrze	20
114	Łyczek	Mateusz	Sosnowiec	19,5
115	Malczewski	Lech	Puławy	19,5
116	Segit	Marcin	Zamość	19,5
117	Szczepaniak	Michał	Działoszyn	19,5
118	Szczudło	Marek	Gliwice	19,5
119	Filipowicz	Adam	Kraków	19
120	Kacprzak	Łukasz	Warszawa	19
121	Pęski	Sławomir	Zambrów	19
122	Szkudlarek	Rafał	Wrocław	19
123	Cieślik	Edward	Łódź	18,5
124	Danik	Hubert	Nowy Dwór Mazowiecki	18,5
125	Rumiński	Paweł	Radziejów	18
126	Żyłowski	Tomasz	Warszawa	18
127	Bednarek	Przemysław	Gniezno	17,5
128	Ewert	Fabiusz	Bytów	17,5
129	Ruszkowski	Kamil	Warszawa	17,5
130	Witman	Maciej	Katowice	17,5
131	Wnuk	Jakub	Piotrków Trybunalski	17,5
132	Barej	Andrzej	Stoczek Łukowski	17
133	Kozicki	Jacek	Bytom	17
134	Ujma	Rafał	Katowice	17
135	Wilk	Grzegorz	Puszczykowo	16,5
136	Kaczmarczyk	Bartłomiej	Zabrze	16
137	Maj	Tomasz	Mielec	16
138	Smolak	Michał	Dęblin	16
139	Słupik	Artur	Strzegom	15,5
140	Wojciechowski	Miron	Szczecin	15
141	Petasz	Paweł	Elbląg	14,5
142	Chudziński	Szymon	Koziegłowy	13
143	Falkowski	Konrad	Wrocław	13
144	Kliber	Arkadiusz	Jasienica	13
145	Krótka	Bogusława	Koszalin	13
146	Parzych	Krzysztof	Lublin	13
147	Siara	Bartłomiej	Sosnowiec	13
148	Smolny	Krzysztof	Pyskowice	13
149	Wójcik	Wojciech	Ostrowiec	13

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU ZOSTAJE AUTOMATYCZNIE KAŻDY PRENUMERATOR "GAMBLERA". WYSTARCZY WIĘC OPŁACIĆ — KORZYSTAJĄC Z KUPONU PRENUMERATY WEWNĄTRZ NUMERU — PRENUMERATĘ I ODCZEKAĆ KILKA TYGODNI NA KARTĘ KLUBOWĄ.

WZÓR ZAMÓWIENIA

ZAMÓWIENIA NA PROGRAMY Z OFERTY KLUBOWEJ, KTÓRE OD WAS OTRZYMUJEMY BYWAJĄ BARDZO RÓŻNIE FORMUŁOWANE. ZDARZYŁ SIĘ NAWET TAKI PRZYPADEK, ŻE ZAMAWIAJĄCY NIE PODAŁ NUMERU KATALOGOWEGO GRY ANI KOMPUTERA, NA KTÓRY PROGRAM MA BYĆ PRZEZNACZONY, PODCZAS GDY GRA WYSTĘPOWAŁA W WERSJI DLA AMIGI I DLA PC... PROPONUJEMY WAM ZATEM WZORZEC ZAMÓWIENIA, KTÓRY GWARANTUJE, ŻE WSZYSTKIE POTRZEBNE INFORMACJE W ZAMÓWIENIU SIĘ ZNAJDĄ:

[Imię] [Nazwisko]
[Kod] [Miasto]
[Ulica]
[Numer klubowy]

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę "Powermonger" dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 220 000 zł.

Warszawa, 19/04/94

[tu stosowny bohomaz]

KLUBOWA LISTA PRZEBOJÓW

Zgodnie z zapowiedzią przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. W ofercie klubowej znajdują się gry na dwa typy komputerów (przynajmniej na razie) — Amigę i PC. Po dwumiesięcznym spadku, w tym miesiącu odnotowaliśmy 5% przyrost liczby kupujących gry użytkowników komputera Amiga. Obecnie proporcje układają się następująco:

PC 68.2%
Amiga 31,8%

Rozkład zainteresowania użytkowników Amigi opisuje tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Harpoon	19,79%	1	0
2	Black Crypt	17,71%	2	0
3	Lure of the Temptress	9,38%	3	0
4	Deluxe Paint IV	6,25%	-	nowość
5	Space Hulk	6,25%	12	7
6	Birds of Prey	5,21%	4	-2
7	Civilization	5,21%	5	-2
8	Dune	5,21%	-	nowość
9	Indianapolis 500	4,17%	6	-3
10	N.A.M.	4,17%	8	-2
11	Dungeon Master	3,13%	-	nowość
12	Powermonger	3,13%	-	nowość
13	688 Attack Sub	2,08%	10	-3
14	Łowca - Ostatnie Starcie	2,08%	7	-7
15	Shadowlands	2,08%	9	-6
16	Syndicate	2,08%	13	-3
17	Gunship 2000	1,04%	11	-6
18	Strike Fleet	1,04%	-	nowość

Czołówka jest, jak widać, bardzo ustabilizowana — na trzech pierwszych pozycjach nie zanotowaliśmy zmian. Co ważniejsze jest to stała tendencja, bowiem również w ubiegłym miesiącu nie było zmian na tej pozycji. Bardzo wysoko uplasowała się nowość — Deluxe Paint IV (przy czym chodzi o obie wersje łącznie). Największy awans to Space Hulk (ubiegłomiesięczna nowość), natomiast wyraźnie nie cieszy się Waszym uznaniem Łowca - Ostatnie Starcie (spadek o 7 pozycji). W drugiej tabeli — zakupów dokonywanych przez użutkowników PC — stawka jest nieporównanie bardziej wyrównana, co dowodzi zarówno znacznego rozproszenia zainteresowań jak i dużo bogatszej oferty. Również tutaj sytuacja się stabilizuje — trzy pierwsze pozycje bez zmian. Najszybciej przyrasta liczba kupujących grę V for Victory (również w ubiegłym miesiącu był to największy awans) Wyraźnie natomiast spada Rex Nebular (nie było go w ofercie sprzedaży sprzed miesiąca).

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Lure of Temptress	7,28%	1	0
2	Strike Commander	7,28%	2	0
3	Buzz Aldin's Race Into Space	6,80%	3	0
4	Privateer	6,80%	5	1
5	Harpoon	5,34%	10	5
6	Carriers at War	4,85%	4	-2
7	Ultima Underworld	4,37%	7	0
8	Ultima VII	4,37%	8	0
9	V for Victory III	4,37%	19	10
10	Seal Team	3,88%	6	-4
11	Syndicate	3,40%	18	7
12	Betrayal at Krondor	2,91%	21	9
13	Incredible machine	2,91%	11	-2
14	Shadowlands	2,91%	16	2
15	688 Attack Sub	2,43%	20	5
16	Civilization	2,43%	9	-7
17	Legacy	2,43%	12	-5
18	Michael Jordan in Flight	2,43%	13	-5
19	Powermonger	2,43%	14	-5
20	Ultima Underworld II	2,43%	27	7
21	Dune	1,94%	-	nowość
22	Dungeon Master	1,94%	-	nowość
23	Quest for Glory III	1,94%	15	-8
24	Birds of Prey	1,46%	22	-2
25	Chuck Yeager's Air Combat		1,46%	23 2
26	Rex Nebular	1,46%	17	-9
27	F-15 Strike Eagle III	0,97%	24	-3
28	Heroes of the 357-th	0,97%	25	-3
29	MIG 29M	0,97%	-	nowość
30	Patriot	0,97%	26	-4
31	Theatre of War	0,97%	30	-1
32	Indianapolis 500	0,49%	-	nowość
33	Kasparov 's Gambit	0,49%	-	nowość
34	King's Quest VI	0,49%	28	-6
35	Oh no! More Lemmings	0,49%	-	nowość
36	Space Hulk	0,49%	29	-7
37	Task Force	0,49%	-	nowość

Za miesiąc następne notowanie listy najbardziej kupowanych przez klubowiczów gier.

PRZEDSTAWIAMY NIEKTÓRE GRY

DUNE



Książkowe dzieje pustynnej planety Diuna liczą bodaj osiem opasłych tomisk. To w fantastycznym świecie tej powieści rozgrywa się walka między Artrydami i Harkonnenami, w korej gracz może wziąć udział.

F-15 STRIKE EAGLE III



Symulacja — lot i walka.

FIELDS OF GLORY



Akcja gry, w której dowodzi się wielkimi armiami, rozgrywa się w realiach Europy wojen napoleońskich (ściślej po powrocie Napoleona z zesłania na Elbę).

STRIKE COMMANDER



Gracz dowodzi dywizjonem lotniczym (F-16 i F-22) w świecie w 2011 roku. Doskonała grafika.

DELUXE PAINT IV

Doskonały program graficzny.

INDYCAR RACING



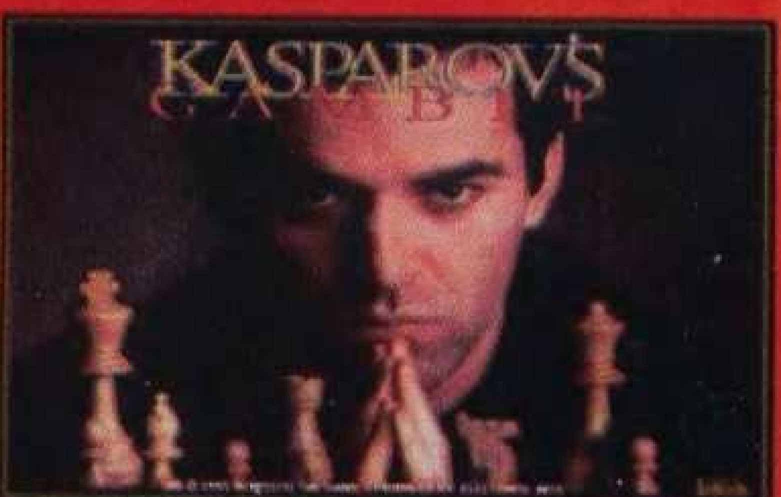
Symulacja — gracz bierze udział w wyścigach formuły Indy.

ARDENY



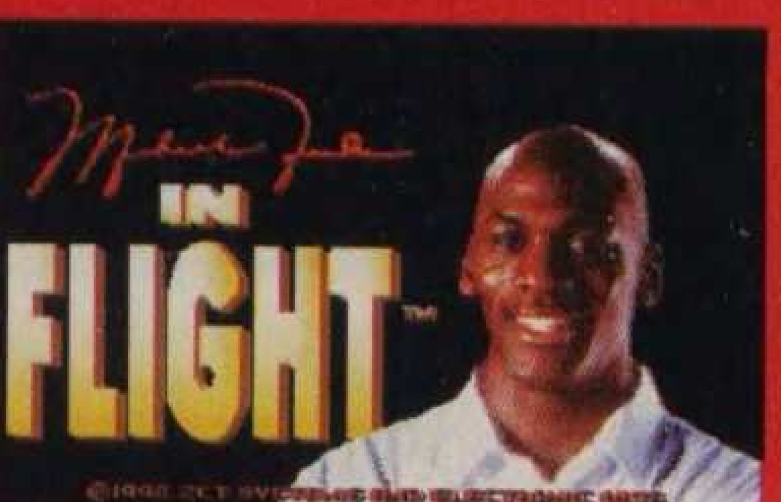
Gra strategiczna (pierwsza polska). W bitwie można grać przeciwko komputerowi lub przeciwko drugiej osobie dowodząc zarówno oddziałami niemieckimi jak i alianckimi.

KASPAROV'S GAMBIT



Program szachowy, w którym można grać przeciwko jednemu z kilkudziesięci przeciwników reprezentujących różne style gry. Kasparov udziela wskazówek.

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT



Symulacja (obraz trójwymiarowy) gry w koszykówkę.

KING'S QUEST IV

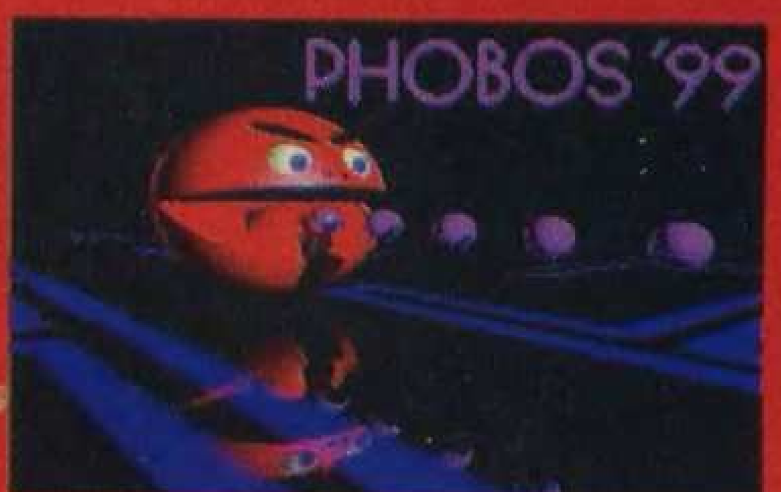
Fantastyka, zagadki, romanse, przygody — to wszystko spotyka księcia Aleksandra.

PATRIOT



Gra strategiczna rozgrywająca się w realiach niedawnej wojny w Zatoce Perskiej (przeciwko Irakowi).

PHOBOS '99



Gra logiczno-zręcznościowa. Robot ma za zadanie zniszczyć krążące po orbicie Phobosa automatyczne laboratorium.

PRIVATEER



Kosmos, statki kosmiczne, bazy, handel, walki w przestrzeni...

QUEST FOR GLORY III



Fantastyczny świat miasta-państwa Tarna jest scenerią tej gry, w której można brać udział wcielając się w jedną z kilku postaci.

F-117A

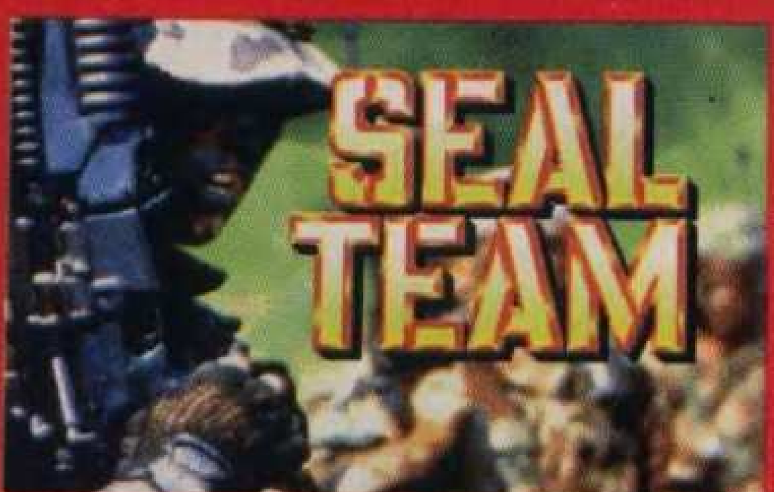
Symulacja nie wykrywanego przez radary bombowca F-117A.

RETURN OF THE PHANTOM



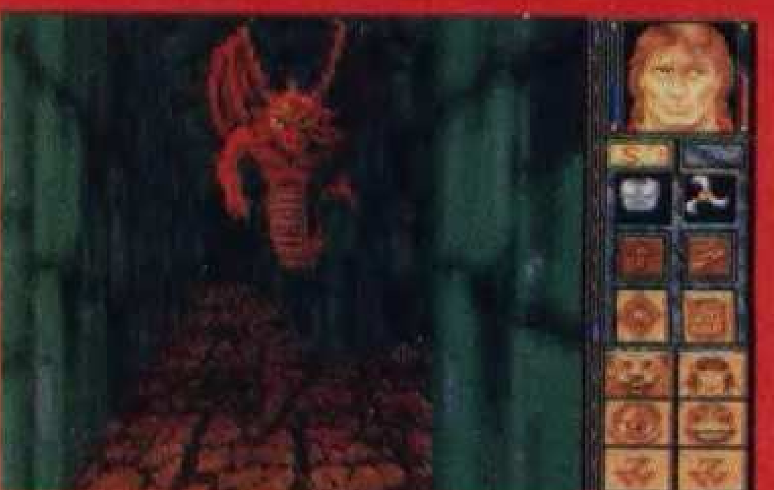
Gracz prowadzi śledztwo dotyczące morderstw w Operze Paryskiej.

SEAL TEAM



Akcja gry (trójwymiarowej) rozgrywa się podczas wojny w Wietnamie — kilkadziesiąt różnych misji oddziału dywersyjnego.

SHADOWCASTER



Tytułowy Shadowcaster (w którego wciela się gracz) ma zdolność przekształcania się w różne istoty. Jego zadaniem jest przemierzenie fantastycznego świata, aby ocalić swoją rasę.

SPACE HULK



Walka z przypominającymi owady potworami zamieszkującymi wrak stacji kosmicznej.

V FOR VICTORY

Gra strategiczna odtwarzająca największą podczas II Wojny Światowej operację powietrzno-desantową "Market Garden" (m.in. bitwa pod Arnhem).

Sklepy GamblerClubu

Już dwa sklepy w Warszawie honorują karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać "sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości — skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

Warszawa

IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta:
produkty z Tabel A
w cenie klubowej

LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta:
będące w bieżącej sprzedaży
książki Wydawnictwa LUPUS
z 10% upustem

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne — w chwili obecnej dwie: IPS i Zip Soft).

Zamówienie gry czy gier (zostały one pogrupowane i przedstawione w tabelach obok) jest proste — wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie (którego wzór publikujemy na kolumnie obok) i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy możliwość zakupu w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

Komunikat ZiP_Soft

W czerwcu żadnemu z graczy nie udało się ukończyć gry "Phobos '99", w związku z czym losowanie losowanie nagród dla osób, które grę ukończyły zostaje przesunięte o miesiąc.

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubow
5	Civilization	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	518 500,00 zł	450 000,00 zł
51	DeluxePaint IV A.G.A	Electronic Arts	Amiga	3.5" 2FDD/HDD	A-1200, 2MB,	976 000,00 zł	870 000,00 zł
6	DeluxePaint IV v. 4.0	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	854 000,00 zł	770 000,00 zł
64	F-117A	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	671 000,00 zł	600 000,00 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	512 400,00 zł	450 000,00 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3.5"	1MB	585 600,00 zł	530 000,00 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
46	688 Attack Sub	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
61	Dune	Virgin Games	Amiga	3.5"	1 MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
58	Dungeon Master	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
33	Harpoon	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
36	Indianapolis 500	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
38	MiG 29M	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
39	NAM	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
70	Oh no! More Lemmnigs	PSYGNOSIS	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
77	Risky Woods	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
43	Shadowlands	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
44	Strike Fleet	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
71	Ardeny	IPS CG	PC	3.5"	Herc., EGA lub VGA	390 400,00 zł	350 000,00 zł
1	ATAC	MicroProse	PC	3.5"	VGA	597 000,00 zł	550 000,00 zł
3	Betrayal at Krondor	Sierra	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM	671 000,00 zł	600 000,00 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	805 200,00 zł	600 000,00 zł
4	Civilization	MicroProse	PC	3.5"	EGA, VGA	549 000,00 zł	500 000,00 zł
65	F-117A	MicroProse	PC	3.5"	286, 1MB RAM	671 000,00 zł	600 000,00 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	780 400,00 zł	700 000,00 zł
52	Fields of Glory	" icroProse"	PC	3.5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	854 000,00 zł	780 000,00 zł
72	IndyCar Racing	Virgin	PC	3.5"	386DX/25, 4MB, MCGA, 12MB HDD	793 000,00 zł	700 000,00 zł
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX/16, 4MB RAM, 11MB HDD, VGA	671 000,00 zł	600 000,00 zł
53	King's Quest IV	Sierra	PC	5.25"	VGA	695 400,00 zł	600 000,00 zł
73	Labirynth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX/16, 4MB RAM, VGA	1 586 000,00 zł	1 300 000 zł
54	Lure of the Temptress	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	488 000,00 zł	350 000,00 zł
11	Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	PC	3.5"	386/16 2MB RAM, VGA	427 000,00 zł	350 000,00 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	549 000,00 zł	500 000,00 zł
13	Privateer	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000,00 zł	650 000,00 zł
66	Privateer CD	Origin	PC	CD	386/25, 4MB RAM 20MB HDD	732 000,00 zł	650 000,00 zł
14	Quest of Glory III	Sierra	PC	5.25"	VGA	585 600,00 zł	500 000,00 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3.5"	VGA	793 000,00 zł	700 000,00 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 640KB RAM, VGA	488 000,00 zł	430 000,00 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000,00 zł	700 000,00 zł
68	Shadowcaster CD	Origin	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000,00 zł	700 000,00 zł
74	Sherlock Holmes CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA	610 000,00 zł	550 000,00 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3.5"	VGA	646 600,00 zł	550 000,00 zł
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	646 600,00 zł	550 000,00 zł
18	Strike Commander	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 27MB HDD, VGA	793 000,00 zł	700 000,00 zł
20	Syndicate (polska wersja)	Bullfrog	PC	3.5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	695 400,00 zł	620 000,00 zł
69	Syndicate CD	Bullfrog	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	695 400,00 zł	620 000,00 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	793 000,00 zł	700 000,00 zł
56	Theatre of War	Electronic Arts	PC	5.25"	2MB (SVGA), 640 KB (VGA)	244 000,00 zł	200 000,00 zł
22	Ultima Underworld	Origin	PC	3.5", 5.25"	386SX, 2MB RAM, 13MB HDD, VGA	695 400,00 zł	480 000,00 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	732 000,00 zł	650 000,00 zł
24	Ultima VII	Origin	PC	3.5", 5.25"	2MB RAM, 21MB HDD	732 000,00 zł	500 000,00 zł
25	V for Victory III	Electronic Arts	PC	3.5"	SVGA (VESA)	494 100,00 zł	450 000,00 zł
26	Xenobots	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	427 000,00 zł	380 000,00 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
45	688 Attack Sub	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
60	Dune	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
31	Dungeon Master	PSYGNOSIS	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
34	Heroes of the 37th	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
35	Indianapolis 500	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
37	MiG 29M	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
59	Oh no! More Lemmings	Psygnosis	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

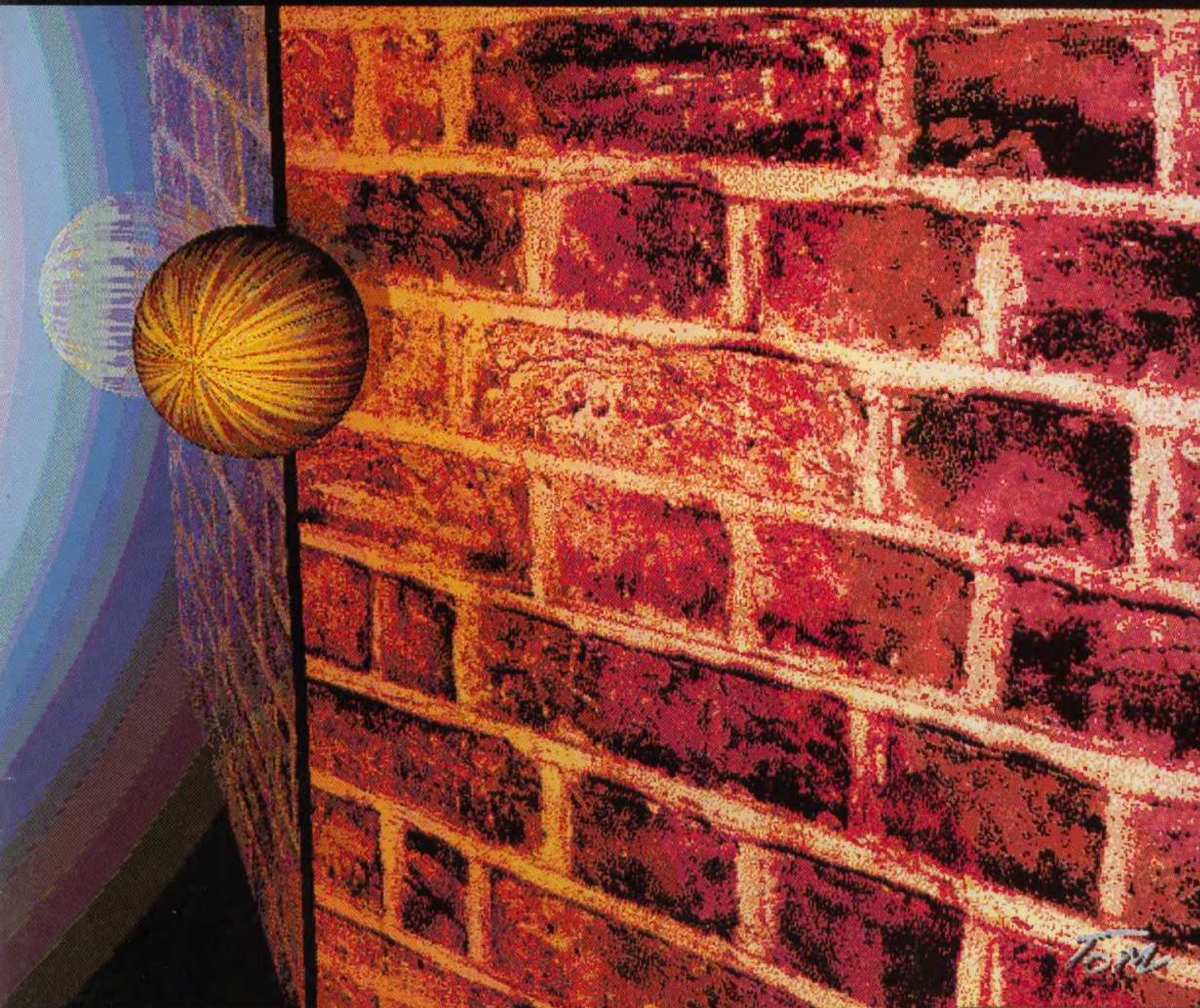
Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZiP Soft	PC	5.25"	AT, 640KB, VGA	220 000 zł	185 000 zł

W sierpniowej Galerii przedstawiamy prace Tomasza Milcewicza z Tarnowa. Wszystkie grafiki autor wykonał, wykorzystując komputer Amiga 1200 z twardym dyskiem i kartą Fast RAM (4 MB RAM i koprocesor 33 MHz) oraz programy Deluxe Paint IV, Imagine 2.0 i Image FX.

Natchnienia dostarczyło mu kilka fotografii.

Pozakomputerowe zainteresowania autora — to literatura (fantasy i satyryczna), fotografia, film (szczególnie komedia) i elektronika.

Jeśli chce grać, to wybiera przede wszystkim gry strategiczne i symulatory.



GALERIA

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody — niespodzianki.



